01 2015 | 208 | ПОСТЕР / НАКЛЕЙКИ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

Motorsport Revolution
Splatoon
ScreamRide
Galactic Civilizations 3
Shards of War
Overwatch
Heroes of the Storm

10 НОВОГОДНИХ КОНКУРСОВ

Призы — от жестких дисков до мониторов

16+

ВЕРДИКТ

Never Alone
World of Warcraft: Warlords of Draenor
Assassin's Creed Rogue
This War of Mine
Halo: The Master Chief Collection
Dungeon of the Endless
LEGO Batman 3: Beyond Gotham
The Binding of Isaac: Rebirth
Jagged Alliance: Flashback

FARCRY 4
12 СТРАНИЦ ОБ ИГРЕ

БОНУСЫ В НОМЕРЕ

Игра по мотивам World of Tanks Blitz
Календарь со скидками на игры

18 СТРАНИЦ ОБ ИГРЕ

ASSASSIN'S CREED UNITY

9 771560 258026 15001

BLACK GOLD online

ВИКТОРИАНСКИЙ СТИМПАНК СТАЛКИВАЕТСЯ С КОЛДОВСТВОМ.

Масштабное интервью о том, как люди на клокочущих паровых машинах убивают и умирают за черное золото.

PERFECT WORLD

arc

SWORDSMAN

ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО КИТАЯ НА ОСТРИЕ ТВОЕГО МЕЧА

ГАРАНТИРОВАННЫЕ КЛЮЧИ ДОСТУПА ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ИГРОМАНИИ НА *PLAYSW.RU*

РЕКЛАМА

Snail
game xp
ОФИЦИАЛЬНО
НА РУССКОМ
ОФИЦИАЛЬНО
BLACK GOLD
ONLINE
ТЕХНОЛОГИИ ПРОТИВ МАГИИ.
В битве за Черное золото хороши любые средства.
Присоединяйся к эпическому противостоянию стимпанка и фэнтези
прямо сейчас — война миров уже началась!
bg.gamexp.ru

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Всех, кто купил этот выпуск журнала в первые дни после выхода, от лица всей редакции «Игромании» поздравляю с наступающим! Тех же, кто немного припозднился, с чистой совестью поздравляю с уже наступившим! 2014-й был очень интересным годом, в частности, для игровой индустрии. Но итоги мы будем традиционно подводить в следующем — февральском — номере. А сейчас перейдем к делам насущным, но от этого не менее праздничным.

Самое главное! На постере этого выпуска «Игромании» размещен календарь на 2015 год, который мы сделали совместно с нашими друзьями из G2A.com. Календарь непростой. Каждый месяц на одной из четырех наклеек мы будем публиковать код, который на протяжении нескольких недель позволит вам получить скидку на предзаказ какой-нибудь очень хорошей игры в магазине G2A. Если проще и короче: теперь, покупая наш журнал, вы автоматически получаете скидку на какую-нибудь игру.

При чем здесь календарь? Те из вас, кто соберет все наклейки за двенадцать месяцев, наклеит их в специальные поля на календаре и пришлет нам фотографию в конце года, получат возможность выиграть игровую консоль. Любую. На выбор. Захотите PlayStation 4 — подарим вам консоль Sony. Захотите Xbox One — купим именно ее. А может, вам что-то еще из консолей нужно? Победителю достаточно будет лишь назвать, какую именно, и добрый игроманский Дед Мороз реализует самые смелые фантазии.

Первая наклейка со скидкой идет в комплекте с этим номером.

Кроме того, в «Игромании», которую вы держите в руках, вас ждут масштабные обзоры самых важных игр, вышедших за истекший месяц, множество эксклюзивных превью и с десяток новогодних конкурсов, в которых можно выиграть совсем нешуточные призы.

Давайте не будем тратить время на детали, ведь, чтобы узнать о них, достаточно перевернуть страницу.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, всем напоминаем, что вот уже несколько месяцев наш журнал еще более интерактивен. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него бесплатное приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить его, навести камеру смартфона на журнал и... окунуться в дополненную реальность. Оживает обложка, оживают страницы журнала, оживают даже постеры и наклейки.

01 (208) ЯНВАРЬ 2015
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Редакторы Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Продюсер видеонаправления Артавазд Мурадян
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru Поповкин Денис
Программирование Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта Геворг Акопян
Выпускающий редактор Эдуард Клишин
Новости Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов Георгий Власов
модераторы Вадим Швед, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ **ООО «Игромедиа»**
Адрес редакции **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32**
Генеральный директор Евгений Исупов
Директор по производству Азам Данияров
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ
Главный режиссер видеостудии Алексей Шуньков
Контент-редактор Евгений Колпаков
Звукорежиссер Анастасия Медкова
Редактор Александр Пушкарь
Видеомонтаж Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов, Александр Шакиров, Марк Юзенас, Александра Строганова

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ (495) 231 2364, vozvrat@igromania.ru
Тел./факс Дина Ситдикова
E-mail: dina@igromania.ru
Менеджеры Юлия Поржежинская, yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by Igromedia LLC since 1997
Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *welcome@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015 Тираж 51300
© Igromania, 1997-2015 Circulation 51300

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 3 февраля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

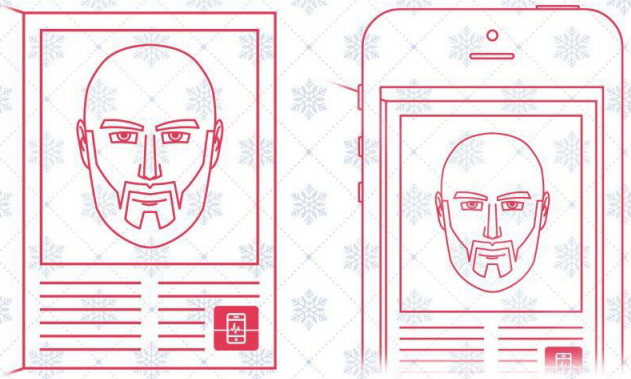
ИГРОМАНИЯ LIVE

Установите приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play.

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

Запустите приложение, наведите камеру смартфона или планшета на страницу журнала со значком , и...



...о май гад, страница **оживает!**

Ищите маркеры с иконкой **Игромания Live** на сайте igromania.ru, на наших площадках в социальных сетях или в любых других версиях журнала «Игромания».

Кстати, если какая-то картинка оживает на страницах журнала, то она оживет и в любом другом месте, где бы вы ее ни нашли. На сайте, плакате, билборде или афише в реальной жизни.

НОВОГОДНИЕ ПОЗДРАВЛЕНИЯ

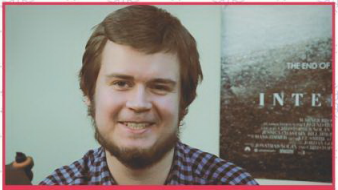
Дорогие друзья. Это не просто журнальный разворот, а наше видеопоздравления вас с наступающим (а кого-то уже и с наступившим) Новым годом.

Скачивайте приложения **Игромания Live** из App Store или Google Play, запускайте его, наводите камеру на фотографии на этой и следующей странице журнала и смотрите видео!

Кроме редакции журнала с Новым годом вас поздравят наши коллеги по игровой индустрии — издатели и разработчики из хорошо всем вам известных игровых компаний!

Редакция Игромании

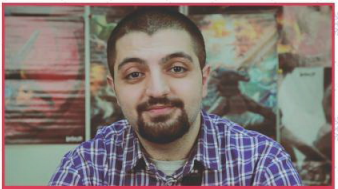
Алексей Макаренков, главный редактор «Игромании»



Ян Кузовлев, редактор игрового направления

Артавазд Мурадян, продюсер видеонаправления

Леонид Молвинских, руководитель digital-направления



Геворг Акопян, главный редактор сайта igromania.ru

Коллеги по игровой индустрии

Destiny Development

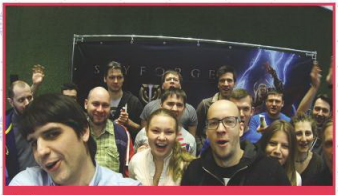
Wargaming

Фогейм

EA Russia

Gaijin Entertainment

Sony Computer Entertainment Europe



Mail.ru

Larian Studios

СОДЕРЖАНИЕ №01 (208) 2015

36

Shards of War MOBA для любителей шутеров

18

Black Gold Online Паровые машины и практическое колдовство

10-15 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
10 Кража личности

16-21 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
16 World of Tanks Blitz
18 Black Gold Online

22-23 ИГРА ЗА МИНУТУ
22 WiLD

24-37 В РАЗРАБОТКЕ
24 **Рейтинговая система игровых рубрик**
25 Игромания рекомендует
26 Motorsport Revolution
28 Splatoon
30 Final Fantasy XV
32 ScreamRide
34 Galactic Civilizations 3
36 Shards of War

38-49 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
38 BlizzCon 2014
40 Overwatch
42 Warcraft в кино
44 StarCraft 2
46 Heroes of the Storm
48 Diablo 3

50-115 ВЕРДИКТ
50 Far Cry 4
62 Assassin's Creed: Unity
80 Assassin's Creed: Rogue
82 World of Warcraft: Warlords of Draenor
86 Shin Megami Tensei IV
88 This War of Mine
90 Halo: The Master Chief Collection
92 The Binding of Isaac: Rebirth
94 Spacebase DF-9
96 Dungeon of the Endless
98 Never Alone
100 LEGO Batman 3: Beyond Gotham
102 Pro Evolution Soccer 2015
104 Jagged Alliance: Flashback
106 Ziggurat
107 Randal's Monday
108 Tales from the Borderlands Episode 1: Zer0 Sum
109 A Bird Story
110 Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire
111 Super Smash Bros. for Wii U
112 The Hungry Horde * Muppets: The Movie Adventures
114 Мобильный дайджест

116-123 ОНЛАЙН
116 Дайджест онлайна

Алфавитный список игр в номере

A Bird Story 109
Aion Legions 119
Assassin's Creed: Rogue 80
Assassin's Creed: Unity 62
Black Gold Online 18
Block N Load 120
Destiny: The Dark Below 118
Diablo 3 ..... 48, 117
Dungeon of the Endless 96
EVE Online 117
Far Cry 4 50
Final Fantasy XV 30
Galactic Civilizations 3 34
Goat MMO Simulator 119
Halo:
The Master Chief Collection 90
Heroes of the Storm 46
Jagged Alliance: Flashback 104
Legend of the Ring 120
LEGO Batman 3:
Beyond Gotham 100
Lost Ark Online 117
MiniDayZ 119
Motorsport Revolution 26
Muppets:
The Movie Adventures 112
Never Alone 98
Oort Online 119
Overwatch 40
Pokemon Omega Ruby
and Alpha Sapphire 110
Pro Evolution Soccer 2015 102
Randal's Monday 107
ScreamRide 32
Shards of War 36
Shin Megami Tensei IV 86
SkySaga 119
Spacebase DF-9 94
Splatoon 28
StarCraft 2 ..... 44, 119
Super Smash Bros. for Wii U 111
Tales from the Borderlands
Episode 1: Zer0 Sum 108
The Binding of Isaac:
Rebirth 92
The Hungry Horde 112
This War of Mine 88
WiLD 22
World of Guns:
Gun Disassembly 116
World of Tanks Blitz 16
World of Tanks 121
World of Warcraft:
Warlords of Draenor 82, 117
World of Warplanes 121
Ziggurat 106

124-143 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
124 Железные новинки
Тесты
132 Компьютер Meijin с двумя видеокартами
134 Ноутбук MSI GT72 2QE Dominator Pro
137 Планшет Wexler.Tab i70
138 Тонкости механических клавиатур
142 Разумный компьютер за разумные деньги

144-153 НОВОГОДНИЕ КОНКУРСЫ
144 Новогодняя фотожаба
145 Новогодний комикс
146 В мире животных
148 Ужасы новогодья
150 Праздничная викторина
152 Праздничный бокс-арт

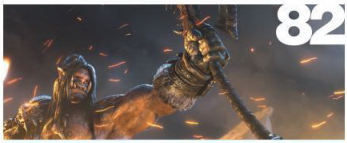
154-160 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
154 Тест № 1. Январь
157 Тест № 1.1 Январь
158 Сканворд № 1. Январь
159 Видеопамять № 1. Январь
160 Подведение итогов за № 11. Ноябрь

КАЛЕНДАРЬ
155 Dragon Age: Inquisition
156 Hearthstone: Heroes of Warcraft

World of Tanks Blitz Как Wargaming штурмуют Android

Far Cry 4 Кират: война, слоны, ад

Assassin's Creed: Unity Новое платье короля



World of Warcraft: Warlords of Draenor Вперед в прошлое

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Новогодний календарь от G2A.com
Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Dragon Age: Inquisition
G2A.com
Overwatch
Far Cry 4

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Perfect World Europe 2-я
ООО «Игромедиа» 3-я
Wargaming 4-я

В номере:
Bloody 9
Nikita Online 1
ООО «Игромедиа» ...3, 113

Исправляемся

В прошлом номере «Игромании» на семнадцатой странице нами была опубликована фотография с подписью «На Западе появился термин «серебряная экономика»: все больше и больше производителей начинают выпускать продукцию специально для зажиточных старичков. Похоже, игровой индустрии лет через двадать-тридцать тоже придется с этим столкнуться».

Мы допустили очень грубую ошибку. На самом деле на фотографии изображен Герой Советского Союза, генерал-лейтенант авиации и заслуженный летчик-испытатель СССР Степан Анастасович Микоян, выступавший в качестве консультанта при создании игры «Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград». Фото сделано в офисе 1С Game Studios. Приносим свои извинения.

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препаратико, мнения редакторов и многое другое.

Новогодний выпуск!

Всем привет!

На носу новогодние каникулы, а значит, самое время наверстывать упущенное в 2014-м. Кто-то еще не съездил в Кират в гости к Пэйгану Мину, а кто-то не успел познакомиться с новыми историями ассасинов. Возможно, вы даже упустили из виду последнее дополнение к World of Warcraft. Если же все ААА-проекты давно пройдены, можно просто запустить Binding of Isaac: Rebirth и гулять по бесконечным лабиринтам обновленной игры. На этом диске вас ждут обзоры и мнения редакции по последним новинкам, которые позволят сделать свой выбор среди огромного количества заманчивых проектов.

Несмотря на все праздники, мы продолжаем осваивать секреты танков и авиации в War Thunder, а также вспоминаем лучшие игры в ретроразделе. На диске вас ждет подборка знаковых игр прошлого 5-10-15-20, в десятке же самых-самых на этот раз собрались лучшие игры… про живых мертвецов (бу!).

Все это и многое другое уже перед вами!

Игровые новости

Игровая индустрия не впала в зимнюю спячку. Под снегом зреют новые релизы, издательства подстегивают интерес трейлерами и тизерами, студии готовятся к летним жарким деньгам, а игрокам снится новая осень. Ну а мы подводим итоги.

В этом выпуске: сила меняет все — в релизном кинематографическом трейлере Call of Duty: Advanced Warfare. Вид от первого лица показан лицом в Grand Theft Auto 5. Релизный трейлер Halo: The Master Chief Collection. Ubisoft не жадничает на релизные трейлеры Far Cry 4, Assassin's Creed: Unity и Assassin's Creed: Rogue. Dragon Age: Inquisition — решения, последствия, а также долгожданный релиз. Blizzard показывает противостояние Goblins vs Gnomes в Hearthstone. Бэтмен слегка квадратен, но все так же грозен в ролике LEGO Batman 3: Beyond Gotham. Telltale Games интригует роликами Tales from the Borderlands. Студия Coffee Stain удивляет публику онлайновыми козлами Goat MMO Simulator. Never Alone — игра с далекого эскимосского севера.

Новости индустрии

Месяц выдался горячим — особенно на анонсы. Компании объявляют о новых играх и сервисах, маркетологи подводят итоги и рассказывают о нынешнем состоянии индустрии, а ученые, как обычно, вновь что-то открывают.

В этом выпуске: Blizzard анонсировала Overwatch и засудила китайский клон Hearthstone. Население World of Warcraft вновь (надолго ли?) превысило 10 миллионов. BioWare делится первой информацией о новой Mass Effect. Nintendo и игровое подразделение Disney выходят на прибыльность. Создатели «Ведьмака» критикуют порочные практики DLC. Картриджи с древними играми Atari ушли с аукциона за баснословные деньги. Electronic Arts закрывает MOBA Dawngate. Destiny оказалась самым большим запуском новой видеоигры в истории. 900 классических аркад стали бесплатно-браузерными. Microsoft радуется продажам Xbox One. Мобильные

геймеры быстро молодеют. Sony анонсировала сервис доставки контента PlayStation Vue. Square Enix рассекретила новую Just Cause. Ученые опять опровергли связь игр и насилия. Dragon Age запретили в Индии из-за «непристойности». Riot обещает платить за взлом League of Legends. На Shield стартовал облачный сервис Grid с бесплатными играми.

Игровая культура

Каждый месяц мы разыскиваем для наших читателей все самое интересное, что происходит в растущей и взрослеющей игровой культуре. В этом разделе вы найдете самые лучшие машинимы, творения 3D-художников и скульпторов, музыкальное видео, смешные короткометражки, иллюстрации, одним словом — то, что никак нельзя пропустить.

В этом выпуске: из двухмерной игры с видом сверху сделали фильм. Художник создал трехмерную диораму по мотивам Metal Gear Solid. Жители Скайрима нахально пристают к смело одетой девушке. Местом действия Assassin's Creed вполне

могла бы стать Япония. Hardcore — полнометражный фильм с видом от первого лица. Боссов Dark Souls одолели с помощью контроллера-барабана. Кузнецы из Балтимора выковали шлем Довакина и работающий наручный арбалет из Assassin's Creed: Unity. «Съешь их все» — покемоны стали блинами. Установлены рекорды быстрого прохождения Skyrim, Dark Souls 2 и Doom 2. По игровому миру «Шерлока Холмса» сделали виртуальную экскурсию. Corridor Digital устроила бой героев игр и супергероев. «Битва со скелетом» — реалистичный Minecraft. Релиз Dragon Age: Inquisition отметили игрой на скрипке. Орки Shadow of Mordor — иногда (почти всегда!) они возвращаются.

Спецраздел по War Thunder

Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

— Пять самых невероятных танковых боев War Thunder. Мы даже не подозревали, сколько танков за бой может уничтожить один человек! Это надо видеть.

— Десятка самых эффективных самолетов для реалистичных боев — по версии «Игромании».

— Даже если вы играете в War Thunder с самого альфа-теста, все равно вы наверняка не успели перепробовать все самолеты. Какие-то доступны только в премиум-линейках, какие-то и вовсе раздавались пару недель на акциях. Мы собрали для вас десятку самых диковинных и редких самолетов War Thunder.

Десятка самых-самых не вполне мертвых героев

Ожившие мертвецы. Сложно найти более удобную мишень для игрока. Сейчас уже и не перечесть, сколько вампирских сердец мы успели проколоть и сколько призраков развеять по ветру. А уж количество простреленных, распиленных и сожженных зомби никакие цифры не выразят! Ходячие трупы всегда были самыми удобными противниками: они устрашают, не вызывают сочувствия и жалости, представляют явную угрозу. В конце концов, они не живы.

А что бывает, когда так или иначе мертв главный герой? Как на его характере и способностях отразится в буквальном смысле пережитая смерть? И во что можно превратить игровой процесс, если наш протеже побывал на том свете?

Сегодня мы вспомним самых мертвых главных героев в видеоиграх и посмотрим, на что хватило фантазии у разработчиков.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а много лет назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Golden Axe не была первой или единственной игрой в жанре слэшеров в 1990 году. Но именно в нее рубились все — от мала до велика. Трое героев, куча врагов, магия, транспортные средства и много-много продолжений и подражателей. Затем, пять лет спустя, вышла самая первая часть «Героев» — Heroes of Might and Magic. Сейчас на подходе уже седьмая, и за эти годы серия переменилась до неузнаваемости. И вовсе не факт, что к лучшему. В 2000-м мы раскопали оригинальную Crazy Taxi, которая как раз перебралась с аркадных автоматов на консоли. Простая в общем-то гоночная аркада, но с безумно динамичным геймплеем и несколько садистским чувством юмора. Ну и в довершение темы садизма вспомним про боевик 2005 года The Punisher по мотивам одноименного комикса. Фрэнк Касл знал толк в кровавой расправе над противниками, чем, собственно, и запомнился нам надолго.

В этом выпуске:
- **Golden Axe**
- **Heroes of Might and Magic**
- **Crazy Taxi**
- **The Punisher**

bloody BY A4TECH

A7
Blazing Gaming Mouse

Продвинутые настройки оружия и макро-команд

6666 FPS

METAL X'GLIDE
SENSATIVE.DURABLE

- Эффектная подсветка
- Переключатели OMRON
- Точный оптический сенсор
- Встроенная память
- Поддержка профилей

bloody.com/ru
vk.com/bloodybya4tech
facebook.com/bloodybya4tech

РЕКЛАМА

КРАЖА ЛИЧНОСТИ

История про то, как американская судебная система учила разработчиков уважать права личности.

Художники предпочитают рисовать с натуры, писатели используют случаи из жизни для придания колоритности своим романам, а режиссеры так и вовсе без стеснения снимают все, что попадет в видоискатель их камер. Оказывается, разработчики игр также не прочь использовать реальность в качестве источника материала для своих игр. Вот только порой это может вызывать совершенно непредсказуемые проблемы. В последнее время мы все чаще слышим новости — то одна, то другая звезда подает в суд на игровые студии, обвиняя их в неправомерном использовании их личности в своих играх. Последний такой случай произошел с GTA 5, на которую завели уже два судебных дела. И мы решили выяснить, а что же, собственно, вообще происходит?

Суд да дело

Раньше все было просто. Вот есть человек, сам себе хозяин. Хочет — в театре выступает, а не хочет — сидит в кресле и булочку кушает. Или, там, пирожок какой-нибудь. И пока он этот пирожок кушает, над ним стоит Закон и чутко охраняет его права. Захочешь использовать имя человека в какой-нибудь рекламной кампании — будь добр спросить его разрешения. Сделаешь фотографию, запись голоса или видеосъемку и захочешь использовать все это в своей работе — тоже надо получить разрешение. И тогда уже можешь с чистой совестью показать всем большое фото и написать на нем: вот, мол, великий Поедатель Пирожков рекомендует всем кушать пирожки исключительно нашего производства. И все было просто и понятно, пока не появились игры…

На первых порах игры были маленькими, выдавали на экран лишь кучки пикселей и не доставляли никаких хлопот. Но в XXI веке качество графики поднялось на неимоверно высокий уровень, достигая местами прямо-таки пугающей реалистичности. Тут-то и выяснилось, что разработчики игр не прочь сэкономить, используя данные реальных людей, не ставя их в известность. Сидит наш Поедатель Пирожков в кресле, а тем временем студия лепит точную виртуальную копию и помещает ее в игру.

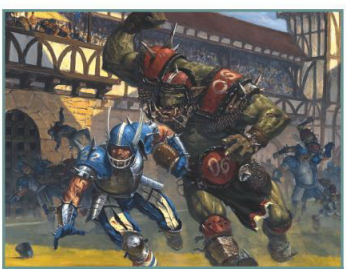
Получается скандал. Виртуальная копия человека — это и не видеосъемка, и не фотография. У нее и имя другое, и голос другой, и внешность не на сто процентов совпадает. Более того, внешность может быть вообще иной, так как игроделов могут интересовать совсем другие данные. Хорошо известен случай, когда **Electronic Arts** добавила в симуляторы **NCAA Football** и **NCAA Basketball** виртуальных игроков с вымышленными фамилиями, которые, тем не менее, полностью копировали физические данные, спортивные результаты и манеру игры нескольких тысяч реальных спортсменов: рост, вес, игровой номер, дистанция броска, скорость бега, количество голов и десятки других параметров.

Первые зачатки Right of Publicity появились в США еще в 1903 году, но касались лишь использования изображений людей в рекламе. Современная система появилась в 1950-х.

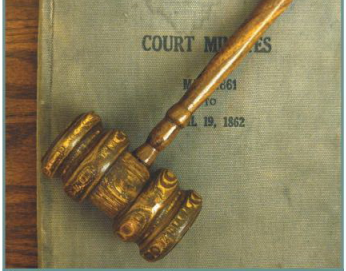
И к чему прицепиться — совершенно неясно. Никаких запрещенных материалов при создании моделей не используется, а оригинал, с которых их лепят, вообще сидит в кресле и трескает пирожки, совершенно не участвуя в процессе рождения своего цифрового подобия. Разработчики же, скрестив пальцы за спиной, с честными глазами уверяют, что «все совпадения совершенно случайны». Что же делать?

Не сдаваться!

Если вы живете не в США, то, пожалуй, вам лучше сдаться и смириться с такой волюнтаристской несправедливостью. Потому что девяносто девять судей из ста в ответ лишь пожмут плечами и скажут что-то в духе «не майтесь ерундой». Например, в российском законодательстве для этой темы даже нет отдельной статьи, а лишь маленький подраздел в статье 152 ГК РФ, называющийся «Охрана изображения гражданина».



Разработчики очень не любят платить лицензионные отчисления. Одно время они даже пытались ввести моду на спортивные симуляторы, в которых вместо людей играли гоблины, орки и прочие фэнтезийные существа.



Каждый год самому идиотскому судебному решению американского суда присуждают премию Либек, названную в честь Стеллы Либек — старушки, которая как-то раз пролила горячий кофе и отсудила у «Макдоналдса» $2,9 млн!

Братья по несчастью

Проблемы с Right of Publicity имеются не только у игр. Например, его жертвами вполне могут стать художники, только на практике это случается редко. Может, у них опыта больше, может, просто адвокатам проблематично доказать параллели между рисунком и реальной личностью. Хорошо известен случай, когда Тодд Макфарлейн, создатель комикса «Спаун», заплатил хоккейному игроку Антонио Твистелли $15 миллионов. А все потому, что в одном из интервью он по глупости признался, что назвал в его честь одного из второстепенных персонажей — мафиозного босса Тони Твиста. Не скажи он это сам, никто ничего бы доказать просто не сумел бы.

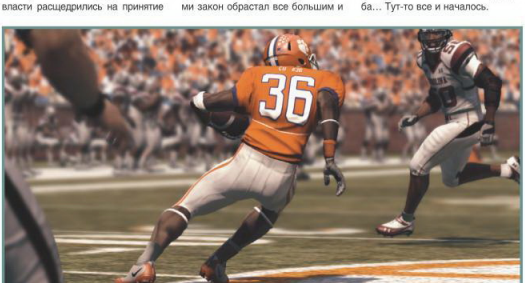
Но если дело происходит в Америке — это совсем другая история. Американское законодательство является самым кошмарным, громоздким, запутанным и анекдотичным недоразумением среди всего, что сумела родить юриспруденция за многие века своего существования.

Только здесь можно попытаться сбежать из клуба через окно туалета, чтобы не платить по счету, выпасть из него, шмякнуться лицом об асфальт, выбить передние зубы и засудить владельца бара на двенадцать тысяч баксов и оплату услуг дантистов. Только в стране победившего Закона и Порядка женщина может споткнуться в мебельном магазине о своего собственного ребенка, сломать лодыжку и отсудить у владельца магазина $780 тысяч. И только здесь водитель новенького домика на колесах может оставить его едущим на скорости свыше 100 км в час и пойти в салон попить кофе, а после того, как домик врежется в ближайший столб, обвинить производителя в том, что он не предупредил, что машина не может ехать сама, без водителя. И получить по суду $1,75 млн и новую машину.

Представьте, какой восторг испытали американские юристы, когда выяснилось, что огромная игровая индустрия с многомиллиардными доходами пользуется на халяву данными реальных людей! Это же такой лакомый кусок! Тем более что в США как раз есть специальный закон под названием Right of Publicity, указывающий, что человек имеет право на коммерческое использование набора своих индивидуальных особенностей — имени, лица и образа.

Самое интересное, что Right of Publicity считается очень запутанным законом даже по меркам американского права. Прежде всего потому, что такого закона нет вовсе. Это мы привыкли считать, что либо закон есть, либо нет. Но в США, если закона нет, это совсем не значит, что его совсем нет. А в случае с Right of Publicity он очень даже есть, причем в 50 разных вариантах, по одному на каждый штат. В одних штатах он существует в виде судебных решений, где-то закреплен парой абзацев в общем гражданском праве, а есть места, где местные власти расщедрились на принятие полноценного закона, даже издали его отдельной книжечкой.

Тысячи юристов начали толковать эти десятки законов так и сяк, внося в существующую неразбериху еще большую путаницу. С годами закон обрастал все большим и большим количеством подробностей. Оказалось, что защите подлежит не только имя, лицо и образ, но вообще все! Голос, жесты, манера поведения, яркие приметы внешности и особенности гардероба… Тут-то все и началось.



Идея фэнтезийных спортсимов не имела успеха, так как игроки хотели играть настоящими командами. Скандал с NCAA Football и NCAA Basketball — только еще одна попытка решить этот вопрос на халяву.

Как мог суд не увидеть сходство между Кирин М. Кирби и Уляля? Да это же практически одно лицо! Ну, два лица максимум…

No Doubt, без сомнения, положила Activision на обе лопатки. Конкуренцию им может составить разве что стюардесса, которая засудила главу Activision за сексуальное домогательство.

Песню запевай!

Сначала под удар попал музыкальный жанр, прямо-таки созданный для использования звезд самого разного калибра. И, разумеется, кое-кто не смог удержаться, чтобы не сэкономить на лицензионных отчислениях. Первым пробным шаром, который попытались забить игровой индустрии, стал судебный процесс 2003 года между американской певицей Кирин М. Кирби и японской корпорацией **Sega**, выпустившей музыкальную аркаду **Space Channel 5**. Героиня игры одевалась в том же стиле, и звали ее Уляля, что сильно походило на фирменную фразу «О-ляля!», которую часто произносила настоящая мисс Кирби. На основании этого певица просила скромные $16 тысяч, но коварные японцы ей отказали. К сожалению, адвокаты попались плохие, так что суд не сумел усмотреть в игровом персонаже очевидного сходства с истицей.

Тем не менее в 2008 году, через пару лет после суда, Кирин М. Кирби продала Sega лицензию на свой новый хит Groove Is in the Heart. Самое смешное, что песню купили не просто так, а для очередной музыкальной игры, одним из персонажей которой стала та самая злосчастная Уляля, что лишний раз подтвердило наличие связи между ней и ее реальным прототипом.

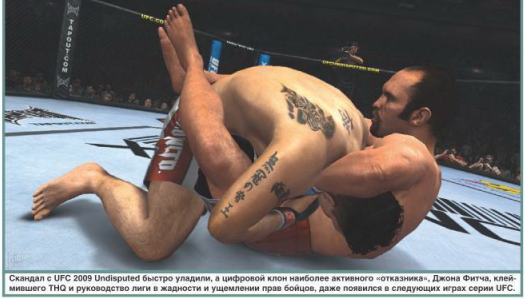
В середине двухтысячных бум музыкальных игр достиг своего пика. Благодарить за это нужно было **Activision**, и юристы сердечно ее отблагодарили, начав регулярно таскать по судам. Наиболее забавный случай произошел, когда издательство купило права на использование в **Guitar Hero Encore: Rocks the 80s** песни What I Like About You группы The Roman-tics. Казалось бы, какие претензии? Но «романтики» заявили, что исполнение их песни в игре звучит слишком похоже на их реальные выступления. Мол, права-то на песню вы купили, а на нас — нет, так что либо исполняйте ее как-нибудь по-другому, либо переведите нам на счет еще немного денежек.

Та самая татуировка Карлоса Кондита. Любовь разработчиков к деталям на этот раз вышла им боком.

Несмотря на совершеннейшую дикость подобного обвинения, группа сумела выиграть уже несколько аналогичных дел. Только на этот раз они связались не с теми парнями. Бобби Котик, глава Activision, со своей армией юристов таких халявщиков на завтрак ел, поэтому The Romantics дело проиграли, никаких денег не получив.

Зато их коллегам из группы No Doubt все-таки удалось выиграть у Activision в суде. Дело начиналось очень похоже: для вышедшей в 2009 году **Band Hero** издательство купило права не только на песни, но и на создание виртуальных двойников всех участников группы, наивно полагая, что теперь-то уж придраться совершенно не к чему.

И действительно, No Doubt не стала жаловаться ни на музыку, ни на наличие своих клонов в игре… Вместо этого они возмутились тем, что их виртуальные копии заставляют петь чужие песни! Когда менеджер группы Джим Геренот услышал, как персонаж, изображающий вокалистку Гвен, муж-



Скандал с UFC 2009 Undisputed быстро уладили, а цифровой клон наиболее активного «отказника», Джона Фитча, клеймившего THQ и руководство лиги в жадности и ущемлении прав бойцов, даже появился в следующих играх серии UFC.

Равные права

Как известно, в американской демократии все равны, но некоторые все-таки равнее. Если истец — белая голливудская звезда, суды примут ее заявление с распростертыми объятиями. Но если в суд подает бывший панамский диктатор, то его даже на порог не пустят. Мануэль Норьега фактически узурпировал власть в Панаме с 1983 по 1989 год, после чего бравые американские морпехи в ходе спецоперации Just Cause (знакомое название, да?) в принудительном порядке его демократизировали. С тех пор экс-диктатора вот уже четверть века возят по разным тюрьмам.

Там же, в тюрьме, Мануэль с удивлением узнал, что стал одним из персонажей Call of Duty: Black Ops 2, выступив в роли одного из главных злодеев. Эта новость ему не понравилась, и Норьега обратился в суд, заявив, что его личность использовали без разрешения. Несмотря на очевидность данного факта, судья даже не принял дело на рассмотрение.

ским голосом поет песню про проституток, он назвал игру «виртуальным караоке-цирком», а в суд отправилось очередное заявление. Мол, все это настоящее цифровое рабство, так нельзя, виртуальные копии артистов должны иметь те же права, что и настоящие.

Такого кощунства не ожидали даже монстры из юридического отдела Activision. Три года они бились в суде за каждый параграф контракта, но в итоге все-таки капитулировали и согласились на мировое соглашение. Сколько заработали на этом деле No Doubt, не известно до сих пор.

Готов к суду и обороне!

Бум музыкальных игр закончился так же неожиданно, как и начался. Звезды эстрады снова оказались не у дел, но ящик Пандоры был уже открыт. Игровая индустрия оказалась под прицелом множества любителей халявы, которые по делу и без начали подавать на разработчиков в суд. И весьма успешно!

В начале статьи мы упомянули дело Electronic Arts, которая использовала данные игроков в NCAA Football и NCAA Basketball. Суд длился несколько лет, а закончился полным разгромом издательства, которое обязали заплатить около $40 миллионов. Наиболее известные спортсмены получили по 15 тысяч долларов, для менее известных суммы были на порядок меньше, вплоть до 50 баксов. Ерунда, конечно, но могло быть гораздо больше. В ходе дела наиболее оптимистичные эксперты считали, что у истцов были хорошие шансы «нагреть» разработчиков на сумму вплоть до миллиарда.

Заскучавшие было юристы тут же оживились. Ну, конечно же, спорт! Кому нужны эти музыкальные казуалки с их капризными звездами, когда рядом есть огромная индустрия спортивных игр, использующая виртуальные копии тысяч и тысяч реальных спортсменов! Однако получившая пару болезненных шишек игровая индустрия уже научилась держать удар.

Когда **THQ** делала симулятор боев без правил **UFC 2009 Undisputed**, она потребовала от организаторов чемпионата получить от каждого бойца пожизненные эксклюзивные права на использование их образа. Часть бойцов отказалась подписывать такой контракт, так что лига UFC просто прекратила сотрудничество с ними. Получился большой скандал, и хотя позже разногласия все-таки сумели утрясти, такие инциденты становились все более и более привычными.

В 2012 году все та же THQ снова оказалась в суде — и снова благодаря серии UFC. На этот раз причиной стал боец под именем Карлос Кондит. Нет, у него не было претензий к разработчикам. И с правами на использование его образа тоже все было в порядке. Вот только на его боку имелась татуировка в виде льва… Что значит «Ну и что?», как вы не понимаете! Ведь у татуировки был автор, а Карлос лишь получил право носить ее на своей муску-

Last of Us: маленькая Элли до пластической операции (вверху) и после нее (внизу).

Naughty Dog заявили, что изменение образа Элли никак не связано с претензиями Эллен Пейдж и шумихой в прессе. Ну а мы ставим девять против одного, что соврали.

листой тушке, но не права на сам рисунок! И когда американский дизайнер тату Крис Эскобедо увидел свое творение в игре, то сразу подал на разработчика в суд. И в 2013 году сумел каким-то чудом выцарапать у обанкротившегося издательства некую сумму денег, хотя сколько именно — так и не сказал.

Наука даром не прошла, и, начав делать симулятор рестлинга WWE, создатели UFC знаменитое тату СиЭм Панка в виде логотипа Pepsi стали заменять на что-то другое или же вовсе оставляли пустое место. Не хватало им еще почувствовать на своей шкуре остроту клыков адвокатов Pepsi…

Мы идем в кино!

С ростом качества графики большое распространение получили игры-фильмы. Если раньше скандалы были связаны лишь с желанием поживиться за счет богатых издателей, то теперь игры и реальность действительно начали сталкиваться друг с другом — без надуманных причин, какого-либо злого умысла, лишь потому, что они слишком сблизились.

Академическим примером может служить мини-скандал, случившийся после анонса **The Last of Us**. Главная героиня, девочка-подросток по имени Элли, так сильно напоминала актрису Эллен Пейдж, что это послужило причиной множества недоразумений. Разница между компьютерной моделью Элли и реальной Эллен осветаки была, но ситуацию усугубляло успех фильма «Начало», который вывел актрису в звезды первой величины. А еще тот факт, что одновременно была анонсирована другая игра, **Beyond: Two Souls**, где главная героиня действительно была срисована с Эллен Пейдж, причем на совершенно легальных основаниях.

Все это ставило игроков в тупик. Люди смотрели трейлер и искренне недоумевали: а что, Пейдж участвует в разработке? Ведь она же работает вместе с **Quantic Dream** над Beyond: Two Souls? Зачем две игры с одинаковыми героинями, да и вообще — не слишком ли часто эта Эллен Пейдж на экране в последнее время мелькает?

Сначала Эллен сердилась: «Думаю, я должна быть польщена тем, что они использовали мою внешность. Но я уже участвую в разработке Beyond: Two Souls, так что не могу этому порадоваться». Затем разработчики пытались объясниться, говоря, что не использовали Пейдж в качестве вдохновения и все действительно вышло случайно. Закончилось все тем, что Naughty Dog изменила дизайн Элли, сделав ее на год-два моложе и изменив взгляд, убрав с него фирменное эллепейджевское выражение брошенного спаниеля.

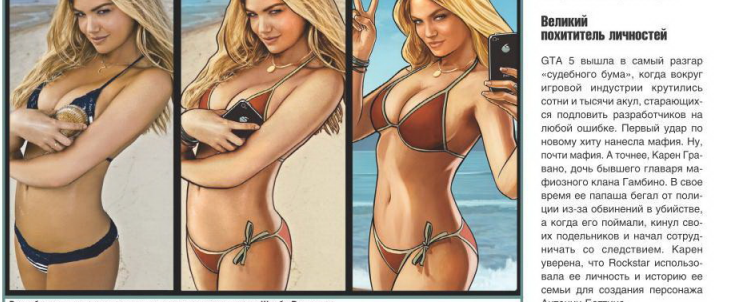
А вот самый свежий случай: дважды игра года, великая и ужасная GTA 5 тоже оказалась в суде. Вообще, для GTA разные судебные иски — дело привычное. За что ее только не судили! В 2003 году от них требовали компенсации в четверть миллиарда, так как подростки, убившие двух человек, по наущению своего адвоката Джека Томпсона заявили, будто вдохновлялись игрой в Grand Theft Auto 3. В 2005-м серию обвинили в убийствах, совершенных Дзвином Муром, который действительно был заядлым фанатом игры. В 2006 году с Grand Theft Auto: Vice City требовали уже $600 млн, пытаясь повесить на разработчиков смерть целой семьи из четырех человек, обвиняя их в том, что они сделали насилие «веселым и интересным». Потом был суд из-за мода Hot Coffee, чуть не обанкротивший компанию, и много-много чего еще.

О боже! BioWare без спроса добавила Дейенерис Таргариен из «Игры престолов» в новый Dragon Age! Засудить BioWare! Хотя погодите. Нет, это не BioWare. Просто какой-то пользователь поработал с игровым редактором. Засудить пользователя!

В общем, сотрудники Rockstar Games и Take-Two Interactive в судах бывают чаще, чем у себя дома, и голыми руками их уже не возьмешь. И все было решили, что этот орешек им не по зубам, как вдруг случилось то, чему, собственно, и посвящена эта статья, — мода на судебные тяжбы по защите прав личности. Бинго! Уязвимое место было найдено.

Дело в том, что разработчики GTA с большим вниманием относятся к деталям. Они берут интервью у настоящих гангстеров, мафиози, артистов и других колоритных личностей, а затем используют их в игре. В 2003 году они брали интервью у бэк-вокалиста хип-хоп группы Cypress Hill Майкла Вашингтона, который целых два часа рассказывал им о нравах, царящих в подростковых бандах США. И что бы вы думали? Мало того, что в **Grand Theft Auto: San Andreas** были использованы рассказанные им подробности (к примеру, про любовь малолетних уголовников к велосипедам упомянул именно он), так еще и главный герой внешне оказался вылитый он сам!

В качестве компенсации Майкл потребовал скромную сумму в четверть миллиарда долларов. К счастью, главный герой игры Карл Джонсон никаких особых примет типа шрамов-родинок-татуировок не имел, а внешнее сходство было настолько общим, что это не принял во внимание даже американский суд, который, как известно, самый американский суд в мире.



Разработчики говорят, что лепили персонажа с внешности Шелби Белиндер, арт по факту срисован с Кейт Аптон, а в суд подает Линдсей Лохан. Как все сложно!

Великий похититель личностей

GTA 5 вышла в самый разгар «судебного бума», когда вокруг игровой индустрии крутились сотни и тысячи акул, старающихся подловить разработчиков на любой ошибке. Первый удар по новому хиту нанесла мафия. Ну, почти мафия. А точнее, Карен Гравано, дочь бывшего главаря мафиозного клана Гамбино. В свое время ее папаша бегал от полиции из-за обвинений в убийстве, а когда его поймали, кинул своих подельников и начал сотрудничать со следствием. Карен уверена, что Rockstar использовала ее личность и историю ее семьи для создания персонажа Антонии Боттино.

Тяжба еще не закончена, но шансов выиграть маловато. Ре-

Проблема 3D-графики в том, что позволяет создать точную копию человека, а затем... заставить эту копию делать все что угодно. Настоящее цифровое рабство! Поэтому паранойдальность американских законов в чем-то даже оправдана.

альная Карен и виртуальная Антония различаются внешне, игровой сюжет совпадает с ее биографией лишь частично, да и то слишком уж поверхностно. Коварные разработчики изменили даже мелкие детали — так, Карен в свое время участвовала в реалити-шоу «Жены гангстеров», а Антония в игре заявляет, что отец запретил ей там сниматься. Понимая свое превосходство, юристы Rockstar не стесняются всячески издеваться над бедной женщиной. Например, заостряют внимание судей на том, что Карен значительно толще, чем ее игровой якобы двойник. Настоящие садисты!

Зато иск от актрисы Линдсей Лохан имеет куда большие перспективы. Кто мог подумать, что из умилительной крошки в комедии «Ловушка для родителей» через пятнадцать лет Линдсей вырастет в светскую львицу, имеющую проблемы с наркотиками, алкоголем и пару раз побывавшую в тюрьме. То есть станет идеальным прообразом для игрового персонажа GTA 5 Лейси Джонас!

На первый взгляд, оснований для того, чтобы провести параллели между Линдсей и Лейси, немного. Разве что они обе являются блондинками во всех смыслах этого слова. Более того, разработчики подстраховались и заключили договор с моделью Шелби Белиндер, заявив, что создавали внешность персонажа именно с нее.

Однако против разработчиков есть веская улика — арт с Лейси в красном купальнике. Во-первых, он явно срисован с фотографии еще одной модели, Кейт Аптон (неизвестно, есть ли с ней контракт или нет), во-вторых, образ Лейси имеет сходство с известной фотографией Линдсей, где она в точно таком же купальнике и с телефоном в руках показывает пальцами знак «V». Так что юристам будет о чем поспорить, авось, через пару-тройку лет до чего-нибудь и доспорятся.

Итоги

Во многих приведенных выше случаях любое вменяемое законодательство встало бы на сторону разработчиков, благо их действия укладываются в рамки юридической концепции «добросовестного использования»: произведения, защищенные авторским правом, можно использовать при создании новостей, а также в научных, учебных или культурных целях. Можно даже цитировать эти произведения, хотя и ограниченно. Например, это совершенно нормально — добавить в игру модель спортсмена с татуировкой, не спрашивая разрешения у дизайнера татуировки. Строго говоря, это нормально и в американском законодательстве, благо само понятие «добросовестного использования» происходит именно оттуда.

Вот только идиотская практика применения этих законов сводит на нет все положительные начинания. В США просто невозможно угадать, что же именно решит суд. Может быть, он признает ваши права, а может, и нет. Или в одном штате вам присудят победу, в другом — поражение, и все будут считать, что так и надо. Русская поговорка «Закон что дышло: куда повернешь — туда и вышло» в случае с американской юриспруденцией принимает пугающе буквальное значение.

Хорошие на бумаге законы в реальности оказываются неработоспособными. Вернее, они способны работать, только если «подмазать» их, наняв армию очень дорогостоящих юристов. И даже если у компании есть собственный юридический отдел с опытными ветеранами судебных баталий, знающих все законы и прецеденты назубок, — часто бывает выгоднее договориться полюбовно, чем доказывать свою правоту в суде. Так и появляются сумасшедшие примеры сделок, когда компании соглашаются на компенсации в ответ на самые дикие и необоснованные претензии.

Хотя игровая индустрия является интернациональной, большинству разработчиков приходится учитывать американский законодательный хаос. Steam, крупнейшие издатели и платформодержатели — все они либо изначально работают в США, либо имеют там свои филиалы. Приходится учитывать особенности национальной судебной системы и перестраховываться, чтобы не угодить в неприятности.

И все-таки игровая индустрия уверенно идет на все более и более тесное сотрудничество с реальностью. Для создания современных игровых моделей все чаще сканируют реальных людей, для записи анимации используют актеров, а игровые локации делают на основе реальных мест. Это неизбежно, потому что так и лучше, и проще, и дешевле.

Поэтому почва для подобных конфликтов будет только расти. Уже сейчас живых актеров заменяют цифровые клоны вроде виртуального Кевина Спейси из Call of Duty: Advanced War-fare. Пока столь высокими технологиями занимаются только крупные студии, у которых нет большого соблазна сэкономить и попользоваться на халяву чужой личностью. Однако рано или поздно такие технологии попадут в руки маленьких студий без больших бюджетов и без мощной юридической поддержки за спиной. Вот тогда-то у американских юристов наступят веселые времена! ✢

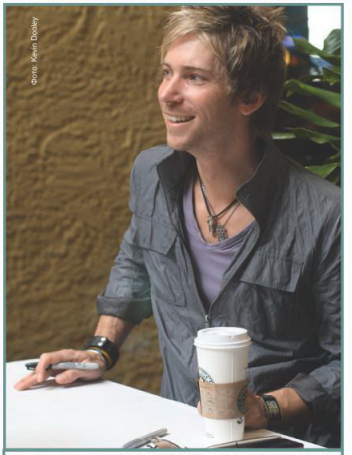


Фото: Kevin Dooley

Хорошим примером собственной игровой звезды служит Трой Бейкер. Он озвучил кучу игр (Девитт в BioShock, Джоэл в The Last of Us, Джокер в Arkham Origins), а теперь вот подарил внешность главному герою inFamous: Second Son.

Голливудские звезды все чаще появляются в игровых блокбастерах, хотя нельзя сказать, что их тут особо ждут. Во-первых, они не нужны, а во-вторых, если понадобится, игровая индустрия и своих звезд вырастить может.

Ян Кузовлев

Жанр
Мобильный free-to-play ММО-экшен
Издатель/разработчик
Wargaming

Мультиплеер
Интернет
Платформа
iOS
Android
Сайт игры
wotblitz.com

MOBILIZE

МОБИЛИЗАЦИЯ, ШАГ ВТОРОЙ
КАК WARGAMING ШТУРМУЮТ ANDROID

На операционную систему от Google вышел сетевой экшен **World of Tanks Blitz**. Про мобильные танки мы уже писали рецензию в одном из прошлых номеров — и с ними все хорошо, потому что идейно они отличаются от большой игры. В Blitz небольшие карты, игра быстрая и злая, танкистов намеренно сталкивают лбами и заставляют активно действовать, а не отсиживаться в кустах.

Для тех, кто уже давно играет на iOS, анонс тоже актуален: вместе с выходом проекта на Android разработчики обновляют Blitz до версии 1.5 и вводят еще одну ветку танков. К советским, американским и немецким боевым машинам теперь добавят британских «Виккерсов» и «Кромвелей».

О том, как запускали World of Tanks на новой платформе и что будет с игрой дальше, нам рассказал Андрей Рябовол, директор по глобальному оперированию **Wargaming**.

Портирование и интеграция с Google

Андрей, какие отзывы у вас получилось собрать после тестирования игры на Android-платформе? С чем пришлось столкнуться во время переноса проекта на новую операционную систему?

Самое главное — Blitz поддерживает около 700 различных аппаратов. Из-за большого количества разных устройств в некоторых версиях отсутствуют незначительные графические эффекты, но вообще чем мощнее устройство — тем лучше будет выглядеть на нем Blitz.

Запускаться игра будет с четвертой версии Android, на устаревших аппаратах поиграть не получится, зато на фаблетах — в самый раз. Мы целимся примерно в 40-50% Android-аудитории.

Для оптимизации работоспособности на некоторых устройствах пришлось отдельно заниматься проработкой проблемных мест на картах и вносить улучшения.

Насколько сильно пересекается аудитория основной и мобильной игры? В Blitz есть возможность сделать гостевой аккаунт, конечно, но подойдет и тот, что используется для большой версии.

Всего в новой ветке будет десять танков, дополнительные введут позже.

В обновлении 1.5 появится карта «Зимняя Малиновка».

Это адаптированная версия карты из World of Tanks.

Эта статистика варьируется между регионами. В RU-кластере на запуск было порядка 60-70% тех, кто играет в обе версии, сейчас это около 40%. Плюс немного сложно учитывать пересечение в том случае, если игрок делает гостевой аккаунт в одно нажатие.

Зачем World of Tanks Blitz нужна интеграция с Google Play? Все достижения и так записываются на твой игровой аккаунт.

Когда игрок получает ачивку, то она, разумеется, появляется во внутриигровом профиле. Дополнительно мы хотели связать проект с экосистемой от Google — там игрок параллельно зарабатывает достижения, получает опыт, прокачивает учетную запись.

На iOS есть похожая штука по учету игровых достижений — Game Center. Как с ним дела?

Объединение с Game Center у нас в планах, но в патч 1.5 эта функция не попала. С другими, менее популярными сервисами для достижений, например OpenFeint, мы интеграцию делать не будем.

За бета-тест Blitz на iOS в марте я получил бонусный танк, была ли похожая ситуация с тестом на Android? Как вообще обкатывают новые патчи — допустим, последний, в котором появились британские танки? Там простым игрокам можно было поучаствовать?

Да, за участие в сентябрьском тесте будет подарок. Для масштабных патчей вроде 1.5 у нас проводится супертест. Наш отдел набирает людей, они получают доступ к контенту немного раньше. Награждаем мы их в основном внутриигровым золотом.

Чем отличается создание танка для Blitz от большой версии?

Для Blitz это скорее не создание, а оптимизация уже готовых танков. Уменьшаем количество полигонов, обрабатываем текстуры.

А в плане механики?

Тут соответствие почти стопроцентное, хотя на некоторых машинах увеличена скорость поворота башни, иначе бы она вращалась слишком медленно. Расхождение с «большими» танками только совсем по мелочам.

Сейчас в Blitz представлен только один режим игры, где ты удерживаешь точку на карте. Планируется ли что-то еще?

У нас в бэклоге есть пара идей, мы занимаемся тестированием нескольких новых режимов. Пока, к сожалению, не могу сказать, какой попадет и когда.

Это будет что-то очевидное или заточенное специально под мобильные устройства? Тот режим, который есть сейчас, он же только для коротких сессий.

Сложный вопрос, потому что, с одной стороны, мы хотим добавить уже проверенные механики, а с другой — их нужно дорабатывать в соответствии с идеей Blitz. Из-за этого мы и занимаемся прототипированием. Главная цель — сделать короткую игровую сессию, поэтому да, новый режим будет мотивировать игрока решительно действовать и активно лезть в бой.

Рекламные кампании и условно-бесплатная модель

Как формируется рубеж по оплате в World of Tanks Blitz? Я установил игру, провел за ней несколько часов, но к пятому уровню танков прогресс постепенно замедлился. Как раз тут мне рекомендуется тратить смежный опыт либо все-таки вкладываться в премиум.

Да, кривая устанавливалась так, чтобы сначала чувствовался быстрый прогресс, уровня до четвертого-пятого. В некоторых случаях — до шестого, это зависит от кластера. Потом скорость развития замедляется. Мы перенесли эту систему с «больших танков», но прокачка все равно идет быстро, не в последнюю очередь потому, что игровые сессии в Blitz короче. За один бой в большой версии можно успеть провести три сражения на мобильной платформе. В Blitz до последних, самых продвинутых танков можно добраться через 800-900 боев, это если учитывать, что у вас процентное соотношение побед и поражений будет примерно одинаковым. В Blitz прокачка идет где-то в полтора раза быстрее, чем в обычном World of Tanks.

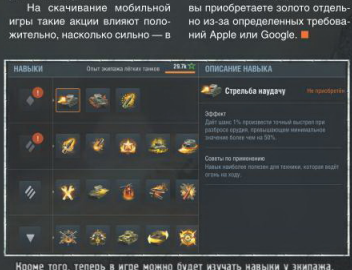
Расскажите, как влияют смежные рекламные кампании на распространение игры? Как акция с фильмом «Ярость» или, скажем, продажа танкобургеров влияет на бизнес?

Мы это делаем, чтобы охватить дополнительную аудиторию. Это партнерская акция, чтобы донести до игроков, что есть World of Tanks Blitz. Фильм шел во всех кинотеатрах, по фидбэку игроков на форумах, в комментариях в «Фейсбуке» видно, что кто-то узнал об игре благодаря картине про танки. С Burger King похожая история — мы на этом не зарабатываем, раздаем бонус-коды.

На скачивание мобильной игры такие акции влияют положительно, насколько сильно — в процентном соотношении сказать сложно. Установки подсчитали где-то на двадцать процентов, но выделить причины, по которым игрок пришел в магазин и решил скачать приложение, не так уж и просто. В целом, если смотреть по регионам, наиболее заметные всплески в установках мы заметили в США: акция с «Яростью» началась за две недели до выхода фильма, был ощутимый скачок; похожая ситуация была во время премьеры.

Какую роль в таком случае играют сопутствующие приложения? «Танковый биатлон» на iOS, к примеру, как-то влияет на продвижение основного продукта? Есть ли такой вариант, что в подобных мини-играх можно будет открыть что-нибудь бонусное для основных или мобильных танков?

«Биатлон» — это отдельная игра, наш небольшой эксперимент по сотрудничеству с Министерством обороны. Опять же, это не коммерческий проект, игра не соединяется с Wargaming-аккаунтом. Дальнейшее развитие и пересечение между играми, которые мы будем выпускать, возможны. Привязать несколько игр к одному аккаунту у нас получается, но есть тонкости — мы зависим от платформ. Для Blitz вы приобретаете золото отдельно из-за определенных требований Apple или Google. ■



Кроме того, теперь в игре можно будет изучать навыки у экипажа.

ЖАНР
MMORPG
РАЗРАБОТЧИК
Snail Game
ИЗДАТЕЛЬ
Nikita Online
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
bg.gamexp.ru

ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ
декабрь 2014 год (тест), 2015 год (релиз)

BLACK GOLD ONLINE

Ян Кузовлев

ПАРОВЫЕ МАШИНЫ И ПРАКТИЧЕСКОЕ КОЛДОВСТВО

В России стартует локализованная версия «Черного золота» — это MMO, в которой есть шестеренки, монокли и огромные механизмы на паровой тяге. Мы изучили проект и пообщались с одним из руководящих сотрудников российского издателя **Nikita Online** Максимом Поляковым об адаптации проекта под отечественный рынок, попутно узнав, почему выбор сеттинга невероятно критичен для популярности игры.

Дышу огнем

Но сначала, конечно, давайте разберемся, что же вообще из себя представляет проект.

В мире Black Gold Online герои конфликтуют за обладание ценным ресурсом — черным золотом. Для технарей из Айзенхорста это топливо, которое они используют во всевозможных сумрачно-демонических приспособлениях. Для обитателей Эрландира, максимально близких с природой, черное золото выступает эдаким усилителем магии.

За ресурс разные расы проливают кровь, и зачастую дело доходит до междоусобных войн — задел для многопользовательской игры многообещающий, но на первый взгляд ничем не отличается от других стычек на почве идеологии. Орда и Альянс из WoW тоже много чего не поделили и бьют друг друга до сих пор.

Главное отличие — в методах. Если вы собираетесь примкнуть к технократам, то персонаж вполне может собрать массивную паровую машину, прикрутить к ней пушку покрепче и потом отправиться осквернять вечнозеленые леса веганов из Эрландира. Или совершить финт ушами, сконструировать вертолет и улететь в закат. У поклонников же магии вместо техники есть специально обученные животные, на которых можно безнаказанно растаптывать и заклевывать чужаков.

Использование боевой техники и вздовых животных в корне отличается от катания на привычных маунтах — последние нужны для скоростного передвижения из одного места в другое. А вот агрегаты, которые могут наносить серьезные повреждения, как правило, медлительны, неповоротливы и работают по собственным правилам.

Представьте, что к обычной MMORPG с прокачкой персонажа, инстансами и другими привычными вещами добавили дополнительный геймплейный пласт — возможность вести боевые действия на технике со своими слабостями и типами повреждений.

Работает это так — техника (или зверь) выступает свое-

Черное золото превыше всего, поэтому придется сминать своих союзников ради власти над энергетическим колодцем.

В игре планируют ввести дополнительные специализации для каждого класса.

Для каждой расы в игре предусмотрена своя стартовая локация.

Игра работает на улучшенном движке из Age of Wushu.

образным буфером, который защищает персонажа. Военную платформу можно оснастить различными надстройками, прокачать и развить. Хорошо подготовленная машина буквально выкашивает персонажей, перемещающихся на своих двоих.

При этом героев и отдельных классов, заточенных под уничтожение техники и зверей, нет. Напрашивается очевидный вопрос: если пилотировать условный боевой вертолет настолько выгодно, то зачем вообще заморачиваться с прокачкой обычного персонажа?

Дело в том, что бесконечно летать, кататься и аннигилировать все живое на крутой технике не получится. Звери быстро устают, а у машин кончается топливо. К тому же, если вы попадаете в серьезную передрягу, есть шанс просто-напросто потерять драгоценный юнит, внутри которого вам так уютно.

Кроме того, техника не всегда хорошо выступает в PvE. Пеший герой зачастую перемещается намного быстрее, а главное — ему проще уворачиваться от смертельных атак. Тем не менее во время серьезных битв без техники не обойтись: дополнительный урон и полоска здоровья еще никому не мешали.

У реки два берега

Игра за разные классы в Black Gold сильно отличается, вплоть до отдельной схемы управления. Например, у сторонников Айзенхорста есть шанс выучиться на стрелка — в таком случае игра превразится и будет больше всего похожа на самый настоящий шутер от первого лица. То есть отдельная игровая механика реализована для конкретного класса. У Эрландира тоже есть «стрелковый» аналог с таким же принципом управления. Другие же специальности работают совсем иначе.

Стороны конфликта не просто отличаются внешним видом. У Айзенхорста персонажи чаще всего атакуют по площади и любят применять AOE-атаки, в Эрландире предпочитают действовать точечно и бить больно кого-то одного. Есть и очевидные вещи: паровик не может летать на драконе, да и не нужно это ему, пускай садится за штурвал вертолета.

Основной конфликт в Black Gold реализован достаточно стандартно — Эрландир и Айзенхорст борются за энергетические колодцы. За контроль разворачивается масштабная война на земле, на воде и в воздухе — здесь особенно важно взаимодействие разных классов и вариантов техники, совсем уж грубой силой вопросы не решить.

Изначально каждая сторона объединяется ради того, чтобы сразиться за обладание энергетическим колодцем. Он каждый день вливает в контролирующую его гильдию немного черного золота, открывает доступ к некоторым уровням и предоставляет пару любопытных провдцов.

Дальше начинается чистая жестокость — гильдии одержавшей победу стороны устраивают междоусобную резню за право обладания колодцем. Кто контролирует стратегическое место, тот и получает все лавры победителя.

Участие в гильдии — это не просто повод собираться на разные инстансы и устраивать набеги на колодцы с ценным ресурсом. Если ты состоишь в организации, то на персонажа накладываются некоторые обязательства. В делах коллектива нужно активно участвовать, вклад каждого персонажа развивает у гильдии «уровень технологии» — чем он выше, тем больше привилегий у команды.

Более того, инстансы и подземелья больше подходят для членов гильдий, а не для гордых одиночек хотя бы потому, что перед игроком встает проблема организации — компаниями меньше пяти на задание просто не пускают, а потом число становится еще выше. Хорошо слаженная команда нужна еще и затем, что в подземелье вполне могут бродить представители вражеского альянса, — если такие гуляют поодиночке, то разобраться с ними не составит труда.

Для любителей отравить жизнь противнику представлены так называемые поля боя — отдельно очерченные локации со строго ограниченным количеством участников с обеих сторон (открываются раз в час на тридцать минут). Дополнительно в Black Gold есть идея межсерверной борьбы за отдельный клочок карты.

С PvE все немного проще. Боссы здесь атакуют паттернами, техникой пользоваться не рекомендуется — велик шанс разломать паровой танк и не

Боевые машины могут поломаться окончательно, и в таком случае их придется конструировать заново.

Технологичные выходцы из Айзенхорста любят не только паровых роботов, но и промдизайн: смотрите, какие аккуратные скамейки.

нанести серьезному врагу повреждений. Дополнительно по миру тут и там появляются мини-боссы. Возникают они так же внезапно, как и произвольные события в Destiny. Ситуации могут быть разными: и какие-то подозрительные черти лезут из разлома, или, например, появляется торговец где-то на четверть часа, а у тебя нет на руках средств — приходится лихорадочно связываться с гильдией в надежде купить что-нибудь крутое по акции.

Паровая культура

А теперь, когда вы уже отлично знаете, что представляет из себя игра, вернемся к интервью, в котором Максим Поляков пролил свет на совсем неочевидные вещи. На вопрос о том, как получилось, что игру решили делать в пустынном, но довольно нишевом сеттинге про паровые машины и сюртуки, Максим отвечает так: «Сейчас нет многопользовательских игр, которые раскрывают тему стимпанка в чистом виде. Есть какие-то небольшие проекты, а вот с масштабными возникают проблемы. Хотели ли мы целиком занять нишу паропанка в ММО? Возможно, но только не ценой полного отказа от фэнтези. Как-никак, согласно нашим собственным исследованиям, 78% игроков, на чьи вкусы мы так или иначе ориентируемся, являются поклонниками именно этого направления. В данном отношении Black Gold Online с ее двойственным, стимпанково-фэнтезийным сеттингом просто беспроигрышный вариант».

Становится любопытно, ведь нишевые игры тоже имеют право на существование и могут стать популярными, есть же успешные примеры. Максим соглашается: «Жанр космических симуляторов тоже нишевый, но посмотрите на **EVE Online** и сразу все поймете. Понятно, что он не конкурирует с **World of Warcraft** по популярности и количеству подписчиков, но там люди годами живут».

Спрашиваем, кажется, самое пошлое — насколько зависит популярность проекта от той среды, в которой происходит действие, — и тут выяснётся интересное.

«Сеттинг предсказуемо сильно влияет на привлечение аудитории, а вот симуляция реального мира не работает. Если вспомнить ММО по «Матрице», то там как раз показывали повседневность. Окружение было привычным, хотя, понятно, разбавлялось всякими элементами вроде поединков и невероятных трюков, которые искажали пространство. Но в остальном — в мире не было вымысла. Такой подход наскучивает игроку, он хочет погрузиться в ненастоящее пространство, уйти от реальности. **Second Life** или **Minecraft** нарочно выглядят упрощенными — ты строишь игрушечный мир.

Здесь разработчики наверняка столкнулись с такой проблемой: стимпанк передает какие-то обыденные вещи и должен быть более-менее реалистичным. Если этот визуальный стиль сделать слишком несерьезным, то он растеряет свой шарм», — рассказывает Максим.

Еще одна тонкость: для глобального проекта нельзя делать локальные культурные отсылки и маркеры. В Black Gold Online азиатской специфики почти нет, хотя, конечно, мотивы прослеживаются. Грубо говоря, можно отыскать цветущую сакуру, но контекстной нагрузки у нее не будет.

По словам нашего собеседника, разработчики Black Gold Online решили обратиться к популярной культуре: одна из рас Эрландира похожа на грациозных аборигенов из кэмероновского «Аватара», а некоторые лесные локации словно перенесли из кинофильма в игру.

Чтобы дистанцироваться от стереотипа «очередной азиатской MMO», над Black Gold поручили трудиться командам из разных уголков света. Часть эскизов рисовали в России, часть в Европе и Америке, если бы все было сделано в Китае, то получилась бы европейская игра в представлении азиата. «Не умеют они рисовать европейцев, и все тут», — объясняет Максим. Мы же замечаем, что художественные и дизайнерские идеи в Black Gold привнесли из нескольких культур, в том числе чувствуется влияние со стороны славян — так, расу вампиров ласково называют Upyrian, то есть, буквально, упырями.

Для запуска в России Nikita Online переделала в Black Gold Online систему монетизации.

Нажми на кнопку, получишь результат

К релизу в России игра немного изменилась, и некоторые правила Black Gold поменяли исключительно ради нас. К примеру, в российской версии переработана модель монетизации, за некоторые бонусные предметы не нужно платить, у персонажа не получается хорошо подняться при наличии денег, как в Diablo 3 при живом аукционе.

С момента выхода Black Gold в Китае уже было два масштабных обновления игры. Третью версию сначала введут в США зимой, а потом уже адаптируют под наш регион. Изначально в России появится вторая версия игры, после новогодних праздников разработчики планируют запустить обновление. Такие задержки связаны с тем, что для Black Gold Китай — это все таки домашняя территория, там обновления появляются в первую очередь. Там же и тестируют нагрузку на сервера и остальные технические детали. После этого аддоны распространяются по миру. Когда китайскую версию запустили, ее отправляют на перевод в западный офис. Второй цикл тестов проходит после локализации, и уже в самом конце английскую версию переводят на русский. Разница в запуске английской и русской версии будет примерно в месяц. Некоторые аддоны появятся раньше у нас — какой-то контент будет эксклюзивен для России.

Сразу же приобрести себе невероятно эффективную экипировку не получится, играть в таком случае будет неинтересно.

■■■

В финале разговора мы задали традиционный вопрос уже не как разработчику, а просто как игроку. Почему любителям MMO стоит выбрать именно Black Gold, а не что-нибудь еще? Максиму проект нравится своим разнообразием: симбиоз ролевой игры, в которую, грубо говоря, поместили механику онлайновых танков, — это нетривиальный и очень интересный ход.

Максим советует попробовать разные игровые элементы и сначала идти по основной ветке квестов — история индивидуальна внутри каждой фракции. Обязательно освоить несколько классов, потому что играются они по-разному. В недостатки Максим относит тот факт, что в игре порой дают слишком много свободы. Хотя минус это или плюс — каждый решает для себя. С нашей точки зрения, скорее плюс, а вот казуальному игроку придется вникать в тонкости игры немного дольше. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Амбициозный проект с открытым миром, паровыми вертолетами и постоянными битвами за черное золото.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **90%**

Родион Ильин

WiLD

*Мы знаем Мишеля Анселя прежде всего как создателя **Rayman** и **Beyond Good & Evil** — их он придумал, будучи сотрудником **Ubisoft**. Теперь же геймдизайнер отправился в свободное плавание и основал **Wild Sheep Studio**.*
*Дебютным полунезависимым проектом (игра все же создается при поддержке **Sony**) станет экшен в открытом мире — **WiLD**.*

Жанр
Экшен в открытом мире
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
Wild Sheep Studio
Платформа
PS4
Дата выхода
2015 год

0:13 РЕАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ МИР

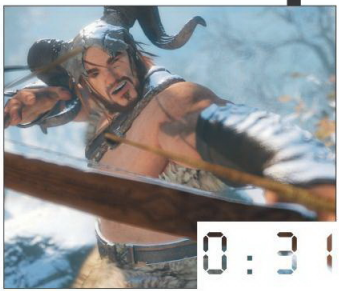
«Нам хотелось создать особенную игру для одной-единственной платформы. Наш концепт — новый и неповторимый опыт при каждом прохождении», — заявляет разработчик. И в это легко поверить: открытый и бесшовный игровой мир обещают сделать размером с Европу! Авторы планируют воссоздать живую экосистему. Как и положено в природе, день будет сменяться ночью, а погода зависеть от сезона года. В дебютном ролике — весна. И в долине, вдоль озерных берегов, расцветают под лучами теплого солнца цветы. Но в горах царит вечная зима. И туда игроку тоже придется взобраться в поисках пропитания.

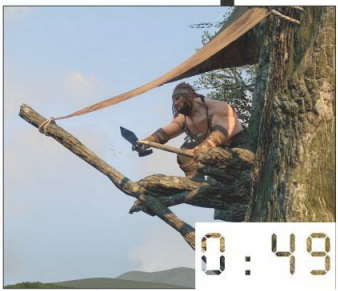
0:31 ВЫЖИВАЕТ СИЛЬНЕЙШИЙ

В WiLD мы будем выживать. Но не как в прочих survival horror, с зомби или маньяками, а по-настоящему. Нас отправят на десять тысяч лет в прошлое, когда люди боролись за жизнь с самой природой. Нам придется охотиться, искать место для ночлега, мастерить примитивное оружие и ловушки, ожидать потенциальную добычу на дереве, укрывшись среди листвы, или в болотной жиже.

0:49 ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ДОБЫЧЕЙ

И, по мысли Мишеля Анселя, человек необязательно выиграет этот спор. Главная особенность WiLD — мы будем вселяться в самых разных существ. Волки, бараны, орлы станут играбельными персонажами. При этом главная цель всегда одна — выжить. Волки будут охотиться за бараном, наедаясь впрок, а женщина из их стаи (некоторые древние люди в игре ассоциируют себя с животными) — красть яйца из птичьих гнезд, чтобы утолить голод и потеснить птиц в экосистеме.
Не обойдется и без магических высших существ. В первом ролике нас знакомят с исполинского роста оракулом, который восстает из древесного ствола, и живым скелетом, сидящим у костра в компании живых…





ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

ИЛЬЯ ЛОГУНОВ
(автор Igromania.ru)

Самое потрясающее в WiLD — ее размах. Карта размером с европейский континент, которая еще и постоянно изменяется в зависимости от сезона и погоды, — это звучит если и не революционно, то по меньшей мере любопытно. Весь этот огромный мир населяют самые разные живые существа, и почти каждое — потенциальный игровой персонаж. Да, масштаб, судя по всему, невероятный, и если у разработчиков получится с ним справиться, то за WiLD можно будет с интересом провести десятки часов.

Но можно ли назвать ее особо оригинальной? Будем честны: возможностью поуправлять, скажем, волком сегодня никого не удивишь. Для таких фантазий есть игры наподобие симуляторов козла, хирурга или даже хлеба, в конце концов.

Можно возразить, что у WiLD есть неоспоримое преимущество: она объединит десятки таких симуляторов в одной игре. Однако и это уже было. Попробовать себя в роли карликового шпица, котика, слона или жирафа можно было в необычной игре на выживание — **Tokyo Jungle**.

Стало быть, ничего кардинально нового в проекте Мишеля Анселя нет. Но это и не столь важно, ведь задумка-то сама по себе замечательная. Упомянутая Tokyo Jungle увлекает с первых минут на долгие часы. В WiLD тоже нужно выживать среди других видов, но она гораздо больше и насыщеннее, при этом еще и выглядит бесподобно — только посмотрите трейлер с gamescom 2014!

Авторы обещают, что мифология станет неотъемлемой частью геймплея и добавит разнообразия. Не было еще игры, в которой медведь собирал бы себе венок и превращался в лешего... Впрочем, может, и в этот раз не случится. И все же надеюсь, что Wild Sheep Studio будет чем нас удивить.

О многопользовательском режиме пока ничего толком не известно, но добротный мультиплеер или хотя бы кооператив явно не помешал бы. Представьте, как здорово собрать с друзьями волчью стаю и держать лес! Или толпой кроманьонцев пустить десяток медведей на меховые шапки и шубы, да простят нас «зеленые»...

РОДИОН ИЛЬИН
(редактор Игромании)

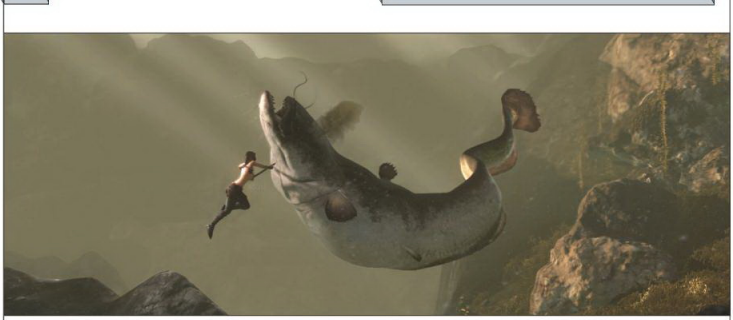
Не всегда с природой нужно враждовать, иногда полезно и взаимодействовать ради общей высшей цели. Так, например, в трейлере мы видим, как мужчина, волк, кабан и птица идут на поклон к женщине, оседлавшей гигантского орла…

Мужчина и женщина явно принадлежат к разным кланам — судя как по внешним признакам, так и по повадкам. Если воин с рогатым бараньим черепом на голове пытается одолеть врага мечом (Ансель перемешивает эпохи, в реальности железный век наступил много позже) и поразить стрелами из лука, то женщина с волчьими ушками использует хитрости и рассчитывает на помощь сородичей по стае, которых считает братьями.

И все же что-то нам подсказывает, им суждено быть вместе, какие бы барьеры ни ставила суровая действительность. Ведь создание семьи — неотъемлемая часть выживания, наряду с охотой или поиском теплой пещеры. Похоже, что разработчики в игре про древние времена решили всерьез поразмышлять над вечным вопросом взаимоотношений полов.

Еще одна любопытная возможность — подводная охота. Вооружившись длинным гарпуном, мы будем нырять на дно водоемов, чтобы вспороть брюхо какой-нибудь клыкастой рыбине размером с акулу. Нечто похожее мы уже видели в симуляторе подводной рыбалки **Depth Hunter**, но в WiLD постановка намного эпичнее. Ведь какие только чудные рыбы не обитали в морях тысячу веков назад!

По этому огромному миру люди смогут путешествовать не только на загривках у гигантских птиц, но и верхом на лошадях. Наверняка появится и другой живой «транспорт». Правда, с анимацией гарцующих жеребцов пока не все ладно, но до релиза еще ой как далеко, да и Мишель Ансель плохих игр не делает. Поэтому — ждем новых подробностей! Ждем WiLD.



КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

РЕЙТИНГИ

ЖУТЬ

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

ПЛОХО

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

СРЕДНЕ

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

ХОРОШО

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

ОТЛИЧНО

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

ВЕЛИКОЛЕПНО

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

ИДЕАЛ

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

GTA | Rockstar Games | Rockstar North
Рейтинг: 10 | «Игромания» №11/2013

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

The Last of Us

Зомби-драма | Sony | Naughty Dog
Рейтинг: 10 | «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, незатасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Titanfall

Шутер Respawn | Entertainment | Electronic Arts
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Wolfenstein: The New Order

Экшен | MachineGames | Bethesda Softworks
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Не ожидано толковый и умный шутер про нацистов, кровь и большие пушки.

Divinity: Original Sin

Ролевая игра | Larian Studios
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №9/2014

В чем-то архаичная, но все-таки прорывная ролевая игра. Пока серьезные люди думают над тем, как оживить жанр, в Larian решили в который раз вспомнить Ultima 7. На этот раз — удачно.

Transistor

Приключение, ролевая игра | Supergiant Games
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Задумчивое путешествие в стиле киберпанк. Supergiant Games освободились от рамок, сдерживавших их при создании Bastion. Transistor грамотнее построена, лучше выглядит и интереснее звучит.

Watch_Dogs

Экшен, симулятор хакера-террориста | Ubisoft
Рейтинг: 8,0 | «Игромания» №7/2014

Самая масштабная игра Ubisoft. В ходе разработки французы пожертвовали слишком многим, чтобы говорить о революции и прорыве в жанре, но получилось все равно здорово.

САЙТ ИГРЫ
GHOSTMACHINEVR.COM/#!MOTORSPORT-REVOLUTION/C22WB

ЖАНР
АРКАДНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
GHOST MACHINE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC

ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

ОТЛОЖЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Ghost Machine — студия относительно молодая. Тем не менее амбиций у них выше крыши: на сайте говорится, что они собрали под крылом бывших специалистов из **EA**, **DreamWorks** и **Sony Pictures Imageworks**. А уж свой новый проект, **Motorsport Revolution**, они и вовсе позиционируют как наследника серии **Forza**, обещая нам «кинематографическое автомобильное приключение с полным погружением».

Мы поиграли в раннюю версию этой гоночной аркады. И, к сожалению, обнаружили, что пока игра слабо оправдывает возложенные на нее надежды.

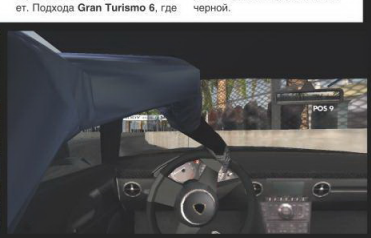
СЕРЬЁЗНЫЙ АВТОСПОРТ

Motorsport Revolution — далеко не самая реалистичная гоночная аркада. Зато она целиком и полностью посвящена серьезному автоспорту. Разработчики постарались перенести сразу несколько дисциплин — и «формульные» гонки, и несколько разновидностей туринга. В списке источников вдохновения указывается еще и Ле-Ман, но вот его как раз таки и нет. Хочется верить, что только пока.

Все разворачивается преимущественно на реально существующих трассах. Никаких лицензий, правда, не завезли — все треки прячутся под псевдонимами. Под названием Big Country, например, скрывается австралийская Mount Panorama, где проводятся легендарные соревнования Bat-hurst 1000. Ну а Belgium представляет собой известнейшую Спа-Франкоршам, на которой в свое время в «Формуле-1» дебютировал (а спустя год одержал первую победу) молодой талант Михаэль Шумахер.

По части проработки деталей автодромы, надо сказать, бесконечно далеки не то что от идеала, но и от реальных прообразов. Та же Спа похожа только конфигурацией. А когда дело касается более тонких материй, игра неизбежно разочаровывает. Подхода **Gran Turismo 6**, где внимание уделяется даже расстановке деревьев и кочкам на асфальте, конечно, никто не ждет. Но хотя бы ширину дорожного полотна в некоторых поворотах можно было задать правильную.

Модели автомобилей тоже вызывают нарекания. Разумеется, в желтом пятне на экране узнается культовая Toyota Supra, но для 2014 года выглядит она, мягко говоря, неаппетитно. А уж если вглядываться в детали — проблем находишь еще больше, вплоть до того, что все днище машины представлено одной плоской серой текстурой, а крыша внутри кокпита — черной.



Такие завалы возникают на старте почти каждой гонки. Почему боты не в силах удержать свою машину на трассе — большой вопрос.

Вот так, по мнению разработчиков, выглядят руки пилота во время поворота руля. В очках виртуальной реальности это смотрится еще убедительнее.

Даже на овале соперник умудрился потерять управление. Что ж, ним же лучше!

Нормальной системы повреждений пока, увы, нет. Вместо нее — сноп искр, каких-то белых точек и непонятно откуда берущийся дым.

ВЫНУЖДЕННОЕ ВЕСЕЛЬЕ

Еще сильнее бросаются в глаза проблемы с физикой. Пока ее можно охарактеризовать не иначе как странная. Машины неохотно реагируют на педаль тормоза, отказывают повиноваться рулевому колесу и больше напоминают радиоуправляемые игрушки (еще можно сравнить с управлением ВАЗ 2107, но мы не будем). Будто не в кокпите находишься, а контролируешь авто издалека, поглядывая на происходящее через установленную внутри автомобиля камеру.

Особенно хорошо проблемы видны у «Формул»: ни уровень прижимной силы, ни эффективность тормозов разработчикам передать не удалось. Более того, кокпит болидов почему-то покачивается во время движения, будто установлен на шарнирах. Подобный эффект характерен для гонок начала прошлого столетия, которые повадками больше напоминали детские коляски.

Но все же самое главное — ощущение скорости — воспроизведено недурно! Адреналин при входе в поворот мигом впрыскивается в кровь. Машина, правда, разом поворачивает на девяносто градусов, а тормозной путь растягивается на треть прямой, но определенный шарм во всем этом есть — по крайней мере, вызов игра бросает.

Чего, однако, не скажешь об искусственном интеллекте, который не «перестал делать большие хорошие глупости». Соперники врезаются друг в друга, ошибаются, вылетают, кувыркаются и устраивают завалы буквально на каждом повороте!

Сперва это шокирует, но спустя некоторое время уже начинаешь ехидно улыбаться, когда соперник влетает в отбойник, открывая тебе путь. Да, реализмом и серьезным автоспортом тут не пахнет, но уклоняться от потерявших управление соперников и наблюдать за куча-мала на треке жутко забавно. При желании у Ghost Machine мог бы получиться отличный конкурент какой-нибудь **FlatOut**. Если, конечно, подкрутовать систему повреждений, а то пока столкновения радуют лишь дымом и снопом искр из-под колес.

Поверхность трассы ровная, но колеса в такие моменты скачут так, словно мы едем по бездорожью.

НЕПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Главное, на что делают ставку разработчики, — это, как они говорят, эффект «полного погружения». И достигнуть желаемого они планируют с помощью очков виртуальной реальности Oculus Rift. Гоночных игр с поддержкой этой технологии не слишком много. Из конкурентов можно вспомнить разве что **iRacing** и еще не вышедшую **Assetto Corsa**. Но даже этим малоизвестным гонкам Motorsport Revolution, увы, проигрывает по качеству исполнения.

Натянув очки, можно с видом из глаз пилота пободаться с соперниками или пройти на полной скорости знаменитый поворот О'Руж на трассе в Спа. И это, конечно, не могло бы не радовать, если бы не одно «но»: о красоте интерьеров разработчики не задумывались.

Сидя в копии Lamborghini Gallardo, не очень приятно разглядывать мутные текстуры, угловатый руль и белые «швы» на панели управления. А стоит оглядеться, как можно ненароком проткнуть взглядом тушку водителя или случайно пробить головой текстуру суперкара и высунуться наружу, не открывая окна. Радости и ощущения полета подобные казусы не прибавляют.

Технических проблем вообще неприлично много. Почти отсутствует озвучка, машины то и дело проваливаются сквозь землю, а изображения в меню в очень низком разрешении. И это не считая вышеупомянутых неладов с физикой, искусственным интеллектом и графикой.

Хочется верить, что все это неприятности исключительно ранней версии: игра находится в самом начале своего пути. Разработчики обещают не только все исправить (и мы им охотно верим, правда-правда), но и добавить полноценный режим карьеры. А то сейчас развлечь себя, кроме как быстрой гонкой, больше нечем. Надеемся, у них получится, ведь что-то интересное может выйти вполне.

■■■

Слово «Revolution» в названии звучит излишне горделиво. Недаром люди говорят: «Назвался груздем, полезай...» Ну, вы поняли. Заголовок должен еще и к чему-то обязывать. Пока же Motorsport напоминает скорее курсовую работу студента-программиста, нежели полноценную игру за двенадцать долларов (не флагманская стоимость, однако и не копеечная мобильная). Возможно, со временем все изменится. Хотя, судя по количеству проектов «в разработке» на сайте Ghost Machine, надеяться на это стоит с большой осторожностью. Эффект двух зайцев — а в случае с разработчиками ушастых аж целых шесть — еще никто не отменял. ■

Будем ждать?

Потенциально интересная аркада, которая, если исправить многочисленные недостатки, вполне сможет увлечь на несколько часов свободным вечерком. А если у вас есть или будет Oculus Rift, увлечь и всех друзей-знакомых. Хотя в этом случае заслуга уже отнюдь не игры.

Процент готовности: 40%

АНДРЕЙ СКОЧОК

ИГРА, КОТОРАЯ ВГОНЯЕТ В КРАСКУ

Что будет, если дать ребенку в руки кисти, краски и листок бумаги, а потом недальновидно оставить юного художника без присмотра? С большой вероятностью новые флизелиновые обои в гостиной станут лучше прежнего. Если не по вашему мнению, то по мнению творца уж точно. Вспомните себя в детстве — случалось такое? Наверняка. И как же было потом обидно, когда вместо всеобщего восторга и признания следовали ремень, угол и почему-то ремонт.

В **Splatoon** все будет так, как и должно быть. Можно взять самую большую кисточку (да что там кисточку — огромный малярный валик!) и смело, от всей души разукрасить скучный взрослый мир яркими цветами, привнести в него толику сумасшествия. Кажется, эксклюзив Nintendo именно про это — про вдохновенный беспорядок и детский полет фантазии.

«Хорошие» оранжевые против «плохих» синих. Это пока они друг друга улыбаются. А вот начнется радио...

ГУАШЬ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Анонс Splatoon, сетевого шутера от японской игровой корпорации, прозвучал неожиданно. Совершенно новая франшиза, где не нашлось места итальянскому водопроводчику и его заклятым друзьям, неспроста приковала к себе внимание в дни минувшей E3. Она показала — у Nintendo есть идеи в запасе, а на **Mario** и его производных свет клином не сошелся.

Костяк студии, работающий над игрой, составляют авторы **Animal Crossing**, и, по заверениям Nintendo, им предоставлена полная творческая свобода. Любопытно, как создатели симулятора жизни для 3DS справятся с боевиком для домашней консоли.

Но пока все более чем оптимистично: продюсер игры Хисаси Ногами однажды даже расписался в своей любви к **Call of Duty** и **Battlefield**. *«Мы играем в эти игры! <...> Мы делаем это по работе, но не забываем расслабляться и получать удовольствие, потому что в первую очередь мы геймеры и любим поиграть»*, — заявил он во всеуслышание. Авторы постоянно подчеркивают, что за яркой детской стилистикой скрываются лучшие мировые наработки в сфере тактических сетевых боевиков и что геймплейный корень у игры очень серьезный. Недавняя **Mario Kart 8**, мультяшная снаружи и хардкорная внутри, доказала жизнеспособность такого подхода.

Поэтому не надейтесь, что вам в руки сунут дробовик и отправят шинковать террористов в капусту, — это было бы слишком просто, без фирменной магии. Стрелять краской из пластмассовых пистолетов — вот это уже идея позанятней. И пейнтбол тут близко не лежал: количество чернил на квадратный метр игрового мира в десятки раз превышает краскозатраты на любом международном пейнтбольном турнире. Чтобы оживить тоскливый взрослый мир, потребуется очень много краски!

ИНТЕРАКТИВНАЯ РАСКРАСКА

В центре событий — две противоборствующие команды по че-

Пока не известно, сколько и каких карт будет в игре и планируются ли обновления после релиза.

Если присмотреться, можно заметить и недостаток полигонов, и низкое качество текстур. Но в запале боя не до этого.

тыре игрока в каждой. Первая — «Хорошие парни», вторая — «Плохие парни». Да-да, так они и называются. Как именно нашкодили злые ребята и чего они хотят от хороших, история умалчивает. Есть подозрение, что разработчики и сами еще не придумали, просто так нагляднее — не террористами и контртеррористами же их обзывать.

Все участники вооружены одинаковыми пластиковыми краскометами с чернилами определенного оттенка. Цвет закрепляется за командой и не может меняться на протяжении игровой сессии. Чтобы уничтожить противника, его надо с ног до головы окатить краской своей команды. Если соперники стреляют, скажем, фиолетовыми чернилами, а у вас в обойме синие, вражеский персонаж помрет от цветового шока. Главное — не переусердствовать. Баллон с запасом чернил за спиной у бойца не бездонный.

По заверениям разработчиков, расправляться с врагами будет сложнее, чем в любом реалистичном боевике. В Splatoon невозможно окопаться в укромном месте и вести оттуда прицельный огонь. Вас вычислят по направлению потоков краски, низвергающихся откуда-нибудь с башенного крана, и моментально вышибут с занятой позиции.

Единственный уровень, который пока показали, стилизован под промышленный район неназванного города. Архитектура поистине запутанная: нагромождение контейнеров, металлических мостиков, цистерн и каких-то совсем уж абстрактных кубов размером с дома. Несмотря на небо над головой, локация ощущается как переплетение узких коридоров и трамплинов, огражденное бетонными стенами. При этом изначально все объекты игрового мира угрюмо невзрачны и почти бесцветны. Будто их кто-то зашкурил, нанес белесую грунтовку, но забыл покрасить. И это придется поправить.

Охота друг на друга — отнюдь не самоцель. Нужно за отведенное время завладеть как можно большей территорией, покрасив ее в цвет команды. В помощь игрокам даны краскогранаты, малярные валики в человеческий рост и особый пульт для вызова точечной чернильной бомбардировки.

Представьте себе: ваш отряд зажат в углу, эскадрон плохих парней уже предвкушает победу, и тут на их головы обрушивается ковровая бомбардировка белилами! Мало того, что враги захлебнутся в неродной гуаши, так еще и городская площадь окажется полностью перекрашенной в нужный цвет, а значит — захваченной. Или, допустим, партизанский отряд с валиками проберется врагам в тыл, чтобы вкатать их в асфальт в самом буквальном смысле. Весело, что и говорить!

КАЛЬМАРЫ – НЕ ТОЛЬКО ЗАКУСКА К ПИВУ

По мысли японских разработчиков, прежде всего нужно думать о стержне игры — ее геймплее. И только во вторую очередь придумывать историю, декорации и персонажей, постепенно расширяя возможности базовой механики. Хисаси Ногами признается, что изначально ни о какой второй сущности героев речи не шло. Идея позволить игрокам перевоплощаться в кальмаров возникла спонтанно, когда работа над игрой уже кипела. Так разработчики решили компенсировать отсутствие класса бойцов.

Перевоплощение происходит мгновенно. В образе глазастого кальмара игроки смогут стремительно скользить по лужам краски, но только если цветная «дорожка» проложена одним из сопартийцев. Кляксы чужого цвета, напротив, становятся ловушками, в которых вязнут ноги, и превращают игрока в легкую добычу.

Скользить можно не только по земле, но и по отвесным стенам. Это открывает дополнительные тактические возможности: если куда-то не взобраться человеку, с задачей наверняка справится кальмар. Нужно лишь облить препятствие краской. Однако, даже купаясь в лужах родной гуаши, приходится быть начеку. Соперники в любой момент могут перекрасить дорогу в собственные цвета и отрезать путь к отступлению.

Все это и отличает Splatoon от братьев по сетевому цеху, — кто знает, какие хитрые маневры можно провести, сочетая способности человека и кальмара. Кроме того, скоростным перемещением дело явно не ограничится.

И ДЖОЙСТИК СТАНЕТ КИСТЬЮ

Разработчики обещают задействовать весь функционал джойстика-планшета Wii U. С этим, к слову, у консоли не задалось с момента выхода — банальным выводом изображения с экрана телевизора на дисплей GamePad никого не удивишь. Увы, проблема наблюдается в большинстве игр, как от сторонних студий, так и от самой Nintendo.

В Splatoon все иначе. На экране планшета отображается исключительно полезная информация — игровая статистика, карта местности с общим уровнем «закрашенности» и расположение союзников. Одно прикосновение к экранчику — и подопечный ракетой летит через всю локацию на подмогу товарищу. Быстро, просто и всегда неожиданно. Нам определенно нравится.

Нарекание вызывает только прицеливание гироскопом, которое предлагается по умолчанию и, к счастью, отключается в настройках. Мы не знаем никого, кому такая схема нравилась бы больше управления стиками.

■■■

Еще одно спорное решение — внедрение микротранзакций. За дополнительную плату можно будет докупать всякие безделицы и улучшения для подопечных людей-кальмаров. Но в целом Splatoon производит впечатление еще одной отчаянной попытки японской корпорации обратить внимание хардкорных игроков на свою консоль (первой, напомним, была **ZombiU**).

Учитывая дотошность Nintendo, каждый игровой элемент вымеряющей с линейкой, нам светит глубокий тактический командный боевик, стилизованный под детский мультик. А ведь даже серьезные взрослые люди, прошедшие огонь, воду, **Team Fortress** и **World of Tanks**, могут поддаться магии игр Nintendo и, как в детстве, изрисовать стену причудливыми кляксами! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Splatoon должна неплохо разнообразить библиотеку игр на Wii U, представленную в основном эксклюзивами от японского гиганта. Nintendo давно не делала шутеров, и их там очень не хватает.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **50%**

ЖАНР
ЭКШЕН-RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
SQUARE ENIX
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕ ПЛАНИРУЕТСЯ
ПЛАТФОРМА
XBOX ONE, PS4
САЙТ ИГРЫ
FINALFANTASYXV.COM

FINAL FANTASY XV

ДАТА ВЫХОДА
НЕИЗВЕСТНО

КРИСТАЛЛЫ, ЧОКОБО И ЭКШЕН

ЯРОСЛАВ ГАФНЕР

Final Fantasy никогда не придерживалась строгих канонов, а ее создатели частенько шли на рискованные эксперименты. Выпуски FF нередко оказывались резонансными: седьмая и десятая части со временем стали классикой, а **Final Fantasy XIII** расколола аудиторию надвое: одна ее часть была в восторге, другая — в шоке.

А тем временем пятнадцатая Final Fantasy готовится покорять консоли нового поколения. Вернет ли она франшизе былую популярность и доверие старых фанатов? И каковы вообще у долгостроя (восемь лет в производстве, это вам не шутки) шансы наконец появиться в продаже? Попробуем разобраться.

ОСОБЕННОСТИ ЯПОНСКОГО ГЕЙМДЕВА

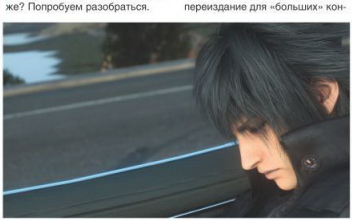
История **Final Fantasy XV** в чем-то схожа с биографией **Duke Nukem Forever**. Игру, которая в итоге ей стала, анонсировали еще на E3 2006 вместе с Final Fantasy XIII и **Final Fantasy Agito XIII**. Все вместе они составили трилогию, на которую создатели навесили ярлык Fabula Nova Crystallis, — этакая «серия в серии». Миры были разные, но мифология общая, а в центре сюжетов — кристаллы, как в классических частях.

В итоге FFXIII вышла со срывом сроков, Agito XIII переименовали в **Type-0** и перевезли на PSP (скоро обещают выпустить переиздание для «больших» консолей), а FFXV по-прежнему в работе и крепко держит знамя главного долгостроя в серии.

Долгое время пятнадцатая Final Fantasy числилась под названием **Final Fantasy Versus XIII**. Меж тем годы шли, заголовок стремительно устаревал. В 2011-м команде разработчиков во главе с Тэцуей Номурой (один из ключевых дизайнеров последних Final Fantasy и создатель **Kingdoms Hearts**) пришлось смириться с новой внушительной цифрой в названии. Еще через год руководителей Square Enix ознакомили с альфа-версией. По слухам, встреча прошла не слишком успешно и игру отложили до консолей нового поколения.

А на Tokyo Game Show 2014 выяснилось, что Номура-сан оставил пост руководителя разработки (а также дизайнера персонажей и автора сюжета). Официальная причина — чтобы плотнее заняться **Kingdom Hearts 3**. Номуру сменил Хадзимэ Табата, режиссер **Crisis Core: Final Fantasy VII**. Новый глава сразу же привлек к себе внимание, пообещав сделать боевой режим однокнопочным. Он признался, что уже стараются для хардкора и ему неохота копаться в настройках, а позже выразился еще яснее: «Я хочу сделать игру более казуальной».

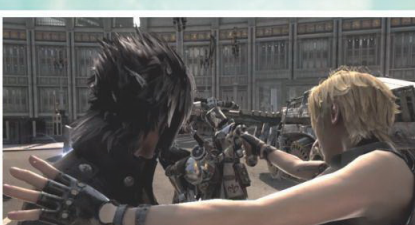
Вообще, увольнение Номуры сильно напоминает ситуацию с Ясуми Мацуно, вычеркнутым из проекта **FFXII** якобы по причине



Поведением и характером Ноктис совершенно точно не будет напоминать Клауда Страйфа. Если верить Тэцуе Номуре, архетип персонажа совершенно новый для франшизы.

Полюбуйтесь только на исполинские сооружения, возведенные дизайнерами уровней!

Обратите внимание на этих существ — они уже появлялись в предыдущих частях.



Может, бои и станут однокнопочными, но в зрелищности определенно прибавят. Все еще остается надежда на какие-нибудь ухищрения в тактике.

нездоровья. В тот раз повезло, преемники Мацуно сумели не испортить его наработки, и игра стала одной из лучших в серии. Остается надеяться, что и пятнадцатая часть доберется до прилавков с минимальными трещинами в фундаменте, заложенном Номурой.

ФИНАЛЬНЫЙ КРИСТАЛЛ

Final Fantasy превратилась из ролевой игры с динамичными пошаговыми сражениями в ролевой боевик. К счастью, традиционные элементы серии никуда не делись — перед нами по-прежнему доступный для дотошного исследования открытый мир, команда молодых путешественников, противостоящих вселенскому злу, и магические кристаллы как основа сюжета.

Вернее, один кристалл. Остальные пропали во время бесконечных войн. Последняя реликвия сохранилась в королевстве Люцис и обеспечивает экономическое благополучие и культурное процветание.

Здешняя вселенная сочетает современные технологии со средневековьем. Нас отправят в серый, серьезный и по-взрослому жестокий мир готических дворцов и неоновых высоток, дворян в пышных камзолах и бойцов в латах и с огнестрельным оружием, исполинских чудовищ и стильных суперкаров. Контраст объясняется тем, что в Люцисе развивали культуру, в то время как соседи — военные технологии. При этом упомянутые соседи не дремлют и хитростью навязывают правящему дому Казлум мирный договор. Но сами же нарушают его и похищают кристалл...

По законам сёнэна (жанр подростковых японских комиксов и аниме для мужской аудитории) наследный принц Ноктис собирает вокруг себя друзей, самого брутального из которых по иронии зовут Гладиолус, и отправляется возвращать семейную ценность.

Главному герою доступен внушительный набор оружия, заклинания и телепортация. Никакой пошаговости, битвы проходят в реальном времени. Но, как уже сказали выше, боевая система завязана на пару кнопок: одна отвечает за атаку, другая за оборону. А оружие программно подбирается по ситуации после соответствующей настройки арсенала в меню. Комбо с напарниками тоже отдадут на откуп «автопилоту». О прокачке персонажей пока ничего не известно.

Время суток влияет на поведение монстров: ночью они становятся агрессивнее и непременно постараются отгрызть подопечным головы, а днем менее опасны. Если сильно повезет, по ним будет можно даже пальнуть из танка, предварительно угнав боевую махину.

Кстати, о транспорте. К воздушному кораблю и чокобо (крупная ездовая птица, нечто среднее между цыпленком и страусом) прибавился стильный кабриолет. На нем группа героев будет разъезжать большую часть игры. Когда за руль плюхается Ноктис, камера повисает над задним бампером, а управление автомобилем переходит к игроку.

Едва ли стоит ждать физики **Forza Motorsport**, однако разнообразия езда добавит железно. Идея не нова, машины уже были в той же **FFVIII**, но самое главное тут иное: нам обещают эдакое роуд-муви. Вернее, роуд-гейм. В интернете уже во всю шутят, дескать, «Final Fantasy XV — симулятор гастролей бойз-бэнда».

ДЕМОВЕРСИЯ-ДОЛГОСТРОЙ

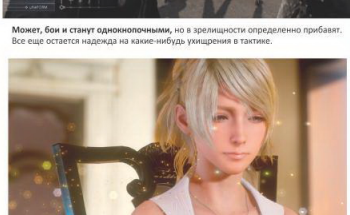
Прежде Square Enix делилась с нами только роликами, и то по большим праздникам вроде E3 и TGS. Минувший сентябрь наряду с отставкой Номуры принес и одну хорошую новость: кодом на загрузку демоверсии новой «Финалки» укомплектуют **Final Fantasy Type-0 HD**. Последняя должна выйти в марте будущего года.

Обещанная демка получила название **Episode Duscae**, по названию места действия, и продлится три-четыре часа. Нам выдадут на тест-драйв автомобиль Ноктиса, позволят побродить по подземельям, прокатиться на чокобо (это еще не точно) и сразиться со всеми, кто попадется по пути. Правда, механики, на которых базируется демка, все еще в разработке, на эпичные битвы с боссами тоже рассчитывать не стоит, но в финале, если верить Табате, нас наградят чем-то куда более впечатляющим. Точной датой релиза?

■■■

Сомнений нет в одном: все это будет чудовищно красиво. Смущает лишь стремление Табаты сделать Final Fantasy XV как можно более простой, или, выражаясь толерантнее, «доступной». Впрочем, Square Enix наверняка еще будет, чем нас удивить перед релизом. Сентябрьский вал новостей недвусмысленно намекает, что игра таки выйдет через год. Самое большее — два.

И еще одна светлая новость для приверженцев PC: в одном из интервью Номура упоминал, что не исключен выход игры на персоналках. Как известно, отношение Square Enix к этой платформе в последние годы потеплело, очередным свидетельством тому стало появление трилогии FFXIII в Steam. ■



Девушки, разумеется, тоже будут. Только пока не ясно, какая роль им отведена сценаристами.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Несомненно! Провальные игры в серии Final Fantasy почти всегда чередовались с удачными. А уклон в экшен уже не слишком смущает: «Финалки» давно перестали ассоциироваться с наворочной ролевой механикой. Для тех, кому хочется классических JRPG, есть тонны других хороших сериалов — та же Bravely Default. А Final Fantasy XV мы ждем прежде всего ради стиля, истории и потрясающей визуальной части.

Процент готовности: 55%

ЖАНР
СИМУЛЯТОР АМЕРИКАНСКИХ ГОРОК
ИЗДАТЕЛЬ
MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК
FRONTIER DEVELOPMENTS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
XBOX 360, XBOX ONE
ДАТА ВЫХОДА
ВЕСНА 2015 ГОДА

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ С СЕКРЕТОМ

Самой первой **RollerCoaster Tycoon** из всей массы доступных возможностей многим больше всего нравилось вручную создавать трассы для американских горок. Можно было сконструировать хитросплетения из мертвых петель, резких поворотов и крутых спусков с головокружительной высоты. Увы, неблагодарные трусоватые посетители отстроенного парка упорно обходили стороной самые опасные аттракционы, предпочитая неспешно прокатиться в вагончике по невысокой горке.

В продолжении это досадное недоразумение исправили, позволив помимо проектирования самих горок выращивать в пробирке настоящих рисковых ребят, любителей безумных скоростей. Но при этом выдающиеся конструкторы завязли в череде более скучных рутинных дел, которые отвлекали от главного — горок.

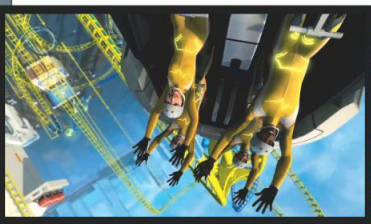
ГОРКИ — ЭТО НАВСЕГДА

Мы не случайно начали рассказ о проекте, находящемся в разработке, с игры, почти забытой за давностью лет. Дело в том, что после распада **MicroProse** Крис Сойер, создатель Roller-Coaster Tycoon, продолжил разрабатывать экономические стратегии в студии **Frontier Developments**. Здесь родились вторая и третья части сериала со всеми дополнениями, а позднее, уже после ухода Сойера, вышли **Zoo Tycoon**, **Thrillville** и **Coaster Crazy**.

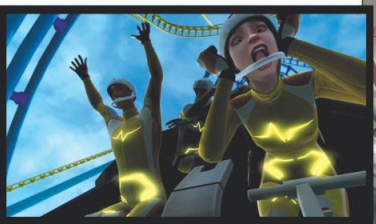
Вернемся в наши дни. **Microsoft** зарегистрировала торговую марку **ScreamRide** в апреле, но от комментариев тогда воздержалась. И только на gamescom 2014 все встало на свои места: Frontier Develop-ments работает над еще одной игрой для любителей конструировать американские горки. По заветам Криса Сойера и исключительно для консолей Microsoft.

На первый взгляд ScreamRide кажется близким родственником серии RollerCoaster Tycoon. С тем лишь отличием, что разработчики отбросили решительно все, что мешало безудержному веселью, азарту и экстремальным поездкам по причудливо изогнутым рельсам.

В качестве строительной площадки — остров с говорящим названием Скримворкс. Действие происходит в не слишком отдаленном будущем, что позволило наделить начинающих инженеров почти неограниченными техническими возможностями для самореализации. На почтенном



Построили? Теперь можно прокатиться с ветерком.



Наверняка она ведет от восторга, а от чего же еще?

Извините, аттракцион временно недоступен. Мы откроемся, как только соберем пострадавших.

Кто сказал, что инженер — скучная профессия?

месте — законы физики и гравитации, которые, впрочем, можно и нужно нарушать. Но в главной роли — изощренный конструктор для создания самых масштабных, опасных и захватывающих американских горок в истории человечества.

И все это — в нашем распоряжении.

ИНЖЕНЕР БЕЗ ОБРАЗОВАНИЯ

По заверениям разработчиков, редактор будет почти инженерным. Обещано несколько сотен деталей, из которых можно собрать аттракцион своей мечты, а вокруг разбить целый тематический парк. Причем это не только стандартные рельсы и опоры, но и всевозможные башенные установки, шары для метания бедолаг-посетителей и целые каскады из смертельных завихрений. Не обойдется и без передовых технологий будущего, которые позволят обмануть земное притяжение и закрепить кусок рельса прямо в воздухе.

Новички и те, кто не захочет разбираться в ассортименте запчастей, смогут воспользоваться готовыми блоками — не так интересно, но намного быстрее. Кроме того, нас не станут отвлекать от строительства необходимостью зарабатывать деньги на пирожках. Все усилия, по мысли разработчиков, должны быть направлены исключительно на создание самой впечатляющей американской горки в истории человечества. Лучшими трассами можно будет делиться с другими игроками в Xbox Live, а заодно тестировать и оценивать чужие творения.

В любом случае, как и положено, к высотам инженерии ведет длинная карьерная лестница. Мы будем медленно и настойчиво взбираться по ее ступенькам, участвуя в разномастных испытаниях, каковых обещано ровно полсотни. Прогресс и поставленные попутно рекорды будут отображаться в общей таблице рейтингов.

Полет инженерной мысли не будет сдерживать необходимость опираться на твердую землю, можно строить и на воде.

Всего планируется три режима, но разработчики пока не раскрывают, что конкретно они задумали помимо стандартной «карьеры». Однако что-то нам подсказывает — тут не обойдется без привычной «песочницы», лишенной рамок и дополнительных условий.

ЛОМАТЬ И СТРОИТЬ

Зато создатели с охотой рассказывают о трех развиваемых специализациях. Быть инженером-созидателем хорошо, но еще веселее прокатиться самому, испытать вестибулярный аппарат на прочность, а затем взорвать к чертовой матери все металлоконструкции. Выбирать что-то одно не придется, можно попробовать себя во всех.

«Скримрайдер» может развлекаться на горках в гордом одиночестве или катать гостей парка, управляя головной тележкой. Чем опаснее горка, тем громче будут верещать пассажиры. Уровень криков — самый убедительный показатель крутости сооруженного аттракциона. Ключевая задача — довезти всех до финиша в целости и сохранности, но при этом развить на виражах максимальную скорость, чтобы вопли восторга и ужаса оглушили окрестных жителей. Чем громче будут орать, тем больше опыта заработает «скримрайдер». Кстати, кататься можно не только по собственным трассам, но и по сконструированным другими игроками.

Впрочем, даже если что-то пойдет не так и на особо резком вираже приключенца в каске выкинет за борт, расстраиваться ни к чему. Ваш внутренний «эксперт по взрывам» просто станет чуточку опытнее. Разработчики почерпнули идею из гоночной серии **FlatOut**, где этому была посвящена серия аркадных испытаний и мы нарочно устраивали аварии, чтобы водителя выкинуло через лобовое стекло.

Здесь же это отдельная профессия. Принципы во многом схожи: чем больнее будет человечкам в тележке, тем лучше для вас. Придется искусственно подстраивать аварии, сооружая заведомо непреодолимые мертвые петли, на которых состав наверняка сорвется. Или закладывать взрывчатое вещество под несущими опорами, а в нужный момент дергать рычаг детонатора. Наконец, можно превратить аттракцион с раскручивающейся на тросах капсулой в эдакую рогатку — выстрелить шар с людишками далеко-далеко... Вариантов масса, важно лишь прислушиваться к внутреннему злодею.

■■■

Разработчики играют на противоположных сущностях внутри каждого из нас — созидательной и разрушительной. В ScreamRide будут впечатляющие возможности для того, чтобы строить, и еще более впечатляющие — чтобы разрушать до основания. Главное — нащупать идеальный баланс между двумя крайностями. И тогда этот поход в парк аттракционов окажется одним из самых запоминающихся.

Если, конечно, вы не боитесь высоты. ■

Будем ждать?

Будем ждать? Пока ScreamRide кажется нам потенциально лучшим конструктором американских (или все-таки русских?) горок со времен RollerCoaster Tycoon. Любопытно, что из этого выйдет!

Процент готовности: **50%**

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
STARDOCK ENTERTAINMENT
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
GALCIV3.COM

GALACTIC CIVILIZATIONS III

ГАЛАКТИКА – ЭТО Я!

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

Все монструозные глобальные пошаговые стратегии, как правило, богаты на документированные и не очень возможности, на тысячи разномастных мелочей, от отдельных исследований до случайных событий. Серия **Galactic Civilizations** всегда была ярким тому примером.

Но в **Galactic Civilizations 3**, которая сейчас находится в «раннем доступе» Steam, половину заманчивых кнопочек и таинственных записей, словно в насмешку, стыдливо прикрыли заглушками «Coming Soon». Вдобавок стабильность ни к черту. И компьютерные враги чудят. Будто смотришь **«Космическую одиссею 2001 года»** на старом советском телевизоре, на котором видна только половина изображения.

Однако есть тут и масса такого, за что давние поклонники серии готовы простить многие недостатки.

БЛЕСК НАДРАЕННЫХ ЛУН

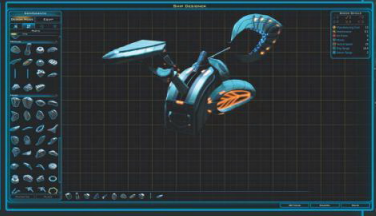
Первый запуск GC3 — как возня с елочными игрушками: каждый год одни и те же, а восторг все не утихает. Первым делом мы видим родную планету. Рядышком на орбите висит исполинская верфь, качается в волнах солнечного ветра неуклюжий корабль колонистов — и все это дивной, неземной красоты. Сама по себе графика небогата, но детализация судов, звезд и планет заставляет отложить дела и пересчитывать хитиновые чешуйки на алтарианских разведчиках. Подобная дотошность — одна из визитных карточек **Stardock Entertainment**.

Кроме того, вслед за **Civilization 5** ее космическая кузина отбросила деление карты на квадраты и возлюбила гексы (даже сама карта шестиугольная). Но приверженцам классических GC волноваться не стоит. Новую стратегию это отнюдь не превратило в варгейм, как ту же «Циву», — препятствий и удобных направлений для атаки в космосе попросту нет.

НЕ В ТУ СТОРОНУ ВОЮЕШЬ!

Первые ходов семьдесят всегда самые беззаботные. Ищем толковые планеты, лезем в аномалии, проверяем соседей на благонадежность. Система колонизации и развития почти не изменилась с 2006 года.

Классический пример «входного» квеста — просто и со вкусом.



Вот такую нелепость мы собрали в редакторе за десять минут. Без фантазии тут делать нечего — придется ставить «обвесы» на базовые модели.

ИИ объявляет войну безо всякой причины, а на поле брани показываться не спешит. И на ком тогда испытывать новенькие ракеты класса «БОЛЬ»?

Распределение ролей в клетках убрали: строй что хочешь и где хочешь, но на каждой планете есть одна-две особые ячейки со специфическим бонусом. Берегите их!

Взгляд с высоты над плоскостью эклиптики. Красиво и удобно.

На территории планеты есть несколько ячеек для строений. Рядом с залежами ресурсов быстренько возводим космобазу и старательно оснащаем ее модулями, чтобы и маржу собирать, и от незваных гостей случайно не огрести на орехи. Корабль переселенцев строится все так же долго, может забрать в путешествие миллиардов пять человек, но при этом совершенно беззащитен.

Собственно, и кровожадная экспансия осталась прежней, но не без недочетов. ИИ пока не владеет военной наукой. Что забавно — захват удобных систем он освоил великолепно и не чурается присвоить свободное небесное тело в вашей же системе (если законодательство Объединенных Планет позволяет).

А вот когда дело доходит до объявления войны, начинаются странности. Скажем, компьютер даже не пытается наступать. Может, конечно, ИИ опасается превосходящих сил противника, но тогда зачем было объявлять войну? Тем более что никакие опасения не мешают отправлять колонистов безо всякой защиты в самое сердце вражеского стана. Заключать мир смысла никакого — перемирие будет разорвано на следующий же ход.

Мы верим, что скудоумие ИИ — издержки альфа-версии, ведь в Galactic Civilizations он всегда отличался исключительным умом и сообразительностью.

КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО

Существенные изменения коснулись науки. Технологические древа приобрели такой угрожающий масштаб, что к ним страшно подступиться. Мало того, некоторые исследования подразумевают выбор из нескольких вариантов с разной отдачей: добавить ли торговый путь, увеличить ли отдачу от экономики, повысить ли довольство населения...

Но главная цель научно-технического прогресса — новые корабли! Galactic Civilizations 3 помимо стандартного набора суденышек предлагает мощный конструктор для реализации собственных глобальных проектов. Нечто похожее мы видели в **Galactic Civilizations 2**, но функционал нового редактора заметно возрос.

Детали вертятся, крутятся и растягиваются по вашей прихоти, а их количество ничем не ограничено. Поработали и над анимацией: любой фрагмент корабля можно заставить вращаться вокруг любой оси и с любой скоростью. Есть даже ограничитель: провернулся на энное количество градусов — крутись, дорогой, обратно. Казалось бы, мелочь, но именно из них складывается общее впечатление.

Кроме того, детали могут и шевелиться, нужно лишь правильно выставить ползунки. В общей сложности на один корабль уходит минут двадцать-тридцать, но самые занятые игроки всегда вправе ограничиться стандартным флотом.

К радости поклонников, разработчики не отказались от тройственной системы вооружения — лазер, ракеты и снаряды против щитов, перехвата и брони. И это значит, что флот по-прежнему должен быть гибким. Или придется строить торговую сеть, чтобы оплатить модификации юнитов, — миллиард кредитов сделает конфетку из любого корыта.

Итого конструкторская составляющая удалась как минимум не хуже, чем во второй части! А в деталях стала даже лучше.

ПРОСТАЯ, БОЛЬШАЯ И ВЕЛИКАЯ ЛОЖЬ

Моральные различия между нациями получили дополнительное развитие. Игра постоянно подсовывает критически важные вопросы, а решая их, мы и куем идеологию своей империи. Некоторые из них возникают без причины, и чаще всего ответным действием предполагается колонизация очередного небесного тела. Но не всегда.

Если, например, на планете случилась беда с тектоническими плитами, приведшая к извержениям и катаклизмам, можно пойти одним из трех путей. Инженерам по силам заглушить природные процессы, что спасет жизни, но лишит нас доступа к извергаемым минералам, — это путь великодушия. Собрать колонистов под одним колпаком и осторожно добывать полезные ископаемые — путь прагматизма. Или плюнуть на вопросы безопасности и начать хищническую разработку месторождений — таков путь беспощадности.

Подобные вопросы всплывали и прежде, но тогда философия развивалась пассивно. Теперь по мере продвижения по одному из путей нам позволяют открывать все новые и новые навыки в особом древе. Так, прагматиков «пирамида» идеологии подталкивает к торговым достижениям, а беспощадных игроков — к тотальной войне против всей разумной жизни в галактике. Как и в любой игре с подобной развилкой, разрешено как сосредотачиваться на одной отрасли, так и распыляться хоть на все сразу.

■■■

В Galactic Civilizations 3 очень легко разглядеть ту великую стратегию, потенциал которой заложен в альфа-версии. Фундамент игры уже сейчас почти в полной боевой готовности, но требует обкатки, проверки и скрупулезного тестирования. Впрочем, до релиза в следующем году времени еще достаточно, и мы верим, что разработчики успеют решить все проблемы ранней альфы. ■

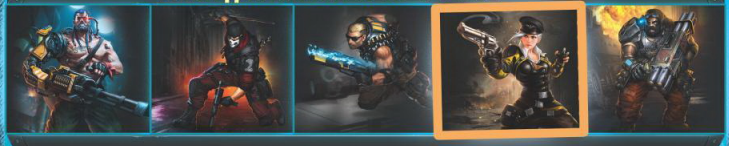
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Galactic Civilizations 3 выходит консервативной игрой — игрой старой закалки. Но мы этому только рады. Глобальная пошаговая космическая стратегия не тот жанр, что требует лихих инноваций. Ведь не так уж и часто в этой нише появляются хорошие игры.

Процент готовности: **80%**

MOBA ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ШУТЕРОВ

АНТОН БЕЛЫЙ



Большинство игр в жанре MOBA бессовестно копирует друг друга, но еще есть студии, которые не боятся экспериментов и как минимум перетасовывают удачные геймплейные находки в необычных сочетаниях. Такова, например, немецкая **Bigpoint.**

Акцент в **Shards of War** сделан на головокружительное действие, а коллекционирование шкур убитых монстров и выстраивание тактических схем сдвинуто на второй план. В этом смысле игра отчасти напоминает **Dead Island: Epidemic**, с поправкой на пушки респектабельных калибров и возросшую динамику. «Мы не хотели сводить все к банальному избиению врагов, поэтому добавили к стандартной механике MOBA элементы лихого боевика с видом сверху, чтобы освежить игру», — говорят разработчики. Разумеется, стратегические приемы тоже важны, но вспоминаешь о них значительно реже, чем в той же **League of Legends**.

С МИРУ ПО НИТКЕ

Shards of War выросла из MOBA **Merc Elite**, которую минувшим летом закрыли, чтобы сосредоточиться на «неофициальном наследнике». Некоторые умения бойцов перешли оттуда героям SoW, а для ветеранов прежней игры в новом проекте даже предусмотрели особые бонусы.

Чтобы сделать нам интересно, разработчики взяли понемногу от лучших из имеющихся идей. Скажем, из упомянутой Epidemic они позаимствовали схему управления героем. Почти все команды отдаются с клавиатуры, а на мышку повешены лишь прицеливание и две базовые атаки.

Такое управление неплохо вписывается в концепцию MOBA с элементами экшена, ведь в боевике игрок должен чувствовать, что лично вовлечен в сражение. «Вообразите: будучи танком, вы можете при помощи WASD быстро реагировать на выстрелы и закрывать собой слабо защищенных союзников!» — уверяют нас разработчики. Но есть и закавыка — рулить персонажем и одновременно «летать» над картой, оценивая обстановку, не очень-то удобно. Аналогичная механика использовалась еще в **Bloodline Champions**, но благодаря компактности тамошних карт все действо происходило в поле зрения игрока, поэтому трудностей не возникало. Здесь же первое время придется приноравливаться.

У **Heroes of the Storm** разработчики почерпнули идею о общекомандным опыте. Все заработанные в бою очки идут в «общак», а уровень игрока соответствует уровню команды. «Мы привыкли, что в MOBA один перекачанный игрок может стать непобедимым. Ему-то радость, но всем остальным — проблемы. Командный уровень уравновешивает потери и выигрыши всей группы и заставляет игроков больше двигаться, поэтому матчи выходят динамичными и честными».

На этом удачные заимствования не заканчиваются. В **Strife** немцы подсмотрели идею с «нейтральным боссом». Если удается его одолеть, он переходит на сторону своих обидчиков и начинает штурмовать баррикады вражеской команды. Наконец, в **Infinite Crisis** разработчикам приглянулись точки быстрого лечения и футуристи-

Одна из команд обороняет сердце своей базы — штаб. Если он падет, засчитают поражение.

Штурм оборонительной пушки на центральной линии. Синие поля, аналог кустов из League of Legends, помогают спрятаться от глаз противников.

Команда совместными усилиями разбирает по винтикам Дракона — стального монстра на четырех лапах. В одиночку с ним почти невозможно справиться.

В центре экрана — мазохист Райно. Вооруженный дробовиком воин во время атаки наносит урон самому себе. Но быстрый метаболизм позволяет ему приходить в чувство за считанные секунды.

ческого толка мир, в котором нет места магии, но есть бластеры и имплантаты.

«Волшебства в наших мирах вы не найдете, но высокие технологии с успехом его заменяют. Целительное заклинание замещает рой наноботов-ремонтников, а молнии мечет не маг из ладоней, а простой вояка, вооруженный дуговой пушкой», — с воодушевлением рапортуют авторы.

ЭМПАЙР-СИТИ В ОГНЕ

В качестве сюжетного фона у нас альтернативное мрачное будущее, в котором схлестнулись стражи (так здесь именуются герои) из трех миров. Прайм — мир прогресса и высоких технологий, атакованный войсками умирающего Черного Солнца и втянутый в войну за ресурсы. Локдаун — постапокалиптический киберпанк, где правят бал закон и порядок. В разгоревшейся войне официально сохраняет нейтралитет, но на деле наемники из этого мира беспринципно дерутся за обе стороны конфликта. Полем брани стал полуразрушенный полис Эмпайр-Сити. Пока бойцов тринадцать, но после релиза разработчики обещают пополнить состав.

В бою стражи различаются по специализациям: атакующие наносят больше всего урона, танки (в русской версии их переименовали в «оборону») хороши в защите и самые живучие, а герои поддержки излечивают своих и на расстоянии строят козни врагам.

Бойцы получились запоминающимися. Райно, мужлан в окровавленной маске, отстреливается из мощного дробовика, который время от времени калечит его самого. Джемини, сексапильная блондинка в стальных доспехах и с неестественно глубоким декольте, командует двумя беспилотниками. Вокс, нечто среднее между терминатором и связкой толстых кабелей, генерирует энергетический щит излишне мускулистой для дамы рукой. А вот штурмовик Страйкер попросту срисован с

На экране статистики выводится вклад в победу каждого конкретного игрока. В среднем матчи занимают минут пятнадцать, реже — больше.

Джима Рейнора из HotS, даже умения у него схожие.

У каждого бойца есть стандартный набор устройств-перков, но изобрести что-нибудь уникальное тоже можно. За победу в матчах и рост уровня аккаунта игроков награждают особыми материалами, из которых сооружаются полезности — к примеру, штуковина для быстрого восстановления здоровья. Если усердно копить ресурсы в боях не хочется, всегда можно расплатиться наличными.

МИНУЯ ЧУЖИЕ ГРАБЛИ

С точки зрения традиционных констант боевой арены, в **Shards of War** все на месте — битвы пять на пять, единственная карта с тремя тропинками и защитными башнями. Имеются упомянутые ранее нейтральные монстры в закоулках полуразрушенного Эмпайра и командные монстры, которые рождаются на вашей базе и идут штурмовать противоположную часть карты.

Сессии длятся не более пятнадцати-двадцати минут и не утомляют, а стычки случаются вдвое чаще, чем в прочих MOBA минут за сорок, — для победы нужно традиционно сровнять с землей штаб неприятеля. Наконец, как в большинстве «арен», не стоит увлекаться отстрелом врагов в одиночку: без слаженной игры и хоть какого-то подобия тактики победить почти невозможно.

Дополнительно радует отказ разработчиков от надоевших большинству игроков (кроме киберспортсменов) добиваний собственных монстров (вместо них дроны), что позволяет на равных сражаться рядом с более опытными игроками. Кроме того, не придется мучительно долго копить на артефакты. Все они доступны сразу и снабжены пассивными эффектами, а при помощи предметов, выпадающих после боя, их эффективность можно увеличить.

■■■

В наше время MOBA стало слишком много, и все они похожи, как близнецы. Неудивительно, что слабейшие представители отмирают, едва успев появиться на свет. Кто-нибудь еще помнит **Dawngate** и **Sins of a Dark Age**? Вероятно, смутно.

Зато Shards of War явно в выигрыше, ведь похожих на нее игр почти нет. И все же ей понадобится заботливая доработка далекого от идеала интерфейса, частые обновления контента и исправление багов. На данный момент игра находится в стадии закрытого бета-тестирования, и нередко вместо победной статистики с наградами появляется сообщение об ошибке соединения. Но мы верим, что авторы к релизу все починят и игроки с удовольствием отвлекутся от любимой, но привычной Dota в пользу чего-то нового, более легкого и динамичного. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Боевая арена для тех, кто устал от затянутых и переусложненных MOBA. Ранняя версия игры смотрится и ощущается здорово — прежде всего благодаря научно-фантастическим декорациям и элементам боевика. Посмотрим, что получится в итоге.

Процент готовности: **70%**

BLIZZCON 2014

ИТОГИ И ВСЕ САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ!

ЗАХАР БОЧАРОВ

Blizzard — одна из тех компаний в игровой индустрии, на которую точно можно положиться. Студия не выпускает плохих игр. Она собрала под своей крышей настоящих профессионалов, любящих свое дело и умеющих предсказывать предпочтения публики. Каждый анонс от Blizzard — это событие, которое частенько переворачивает расклад сил на рынке. Эти игры ждут с нетерпением, их горячо обсуждают, в них играют десятки лет подряд.

Все самые резонансные новости мира Blizzard оглашаются в этом зале.

Принцип «бей редко, но метко», вместе с культовым статусом, позволил Blizzard дистанцироваться от конкурентов — компания решила организовать свой собственный фестиваль **BlizzCon**, который проводится ежегодно с 2005 года (исключение составили лишь 2006-й и 2012-й). BlizzCon — это максимально возможная доза эндорфина внутривенно для каждого поклонника студии: все самые яркие анонсы, чемпионаты и презентации, связанные с ключевыми сериалами Blizzard, имеют место именно здесь.

BlizzCon 2014 подошел к концу, но «Игромания» всем составом внимательно следила за анонсами. Мы решили собрать воедино все новости, о которых вам стоит знать!

САМЫЕ ВАЖНЫЕ АНОНСЫ

С тех пор как начал проводиться BlizzCon, Blizzard предусмотрительно оставляет большинство важных новостей именно для своего собственного мероприятия. Справедливости ради, не все: например, **StarCraft 2** и **Diablo 3** были анонсированы на **Blizzard Worldwide Invitational**, другом саммите компании, который проходит куда реже. Вместе с тем жизненный цикл подобных проектов распланирован на много лет вперед, поэтому детали тут ничуть не менее важны, чем сам факт существования проекта, — а их раскрывают уже на основном фестивале.

В этом году компания не стала томить своих поклонников и огласила основные анонсы

Королева Роя во всей красе — бесконечно прекрасный косплей Керриган.

Это Майк Морхейм, вечно жизнерадостный директор Blizzard.

прямо на церемонии открытия. Главным сюрпризом шоу стал сетевой шутер **Overwatch** — первая игра Blizzard в новой вселенной за семнадцать лет.

В основе игры лежат наработки отмененной **Titan**, которая, по словам разработчиков, не удержалась на плаву из-за обилия составляющих. Что ж, проба пера в новом для компании жанре производит впечатление яркой и необычной, пусть и напоминает внешне **Team Fortress 2**. Первые впечатления от Overwatch подробно описаны в нашем материале неподалеку.

Карточная игра **Hearthstone**, которая в этом году успешно стартовала как на PC, так и на планшетах от Apple, продолжает расширяться. Уже в декабре она посягнет на свободное время обладателей планшетов на Android и„обзаведется новым дополнением «Гоблины и гномы» — оно добавит аж сто двадцать новых карт. А это, между прочим, фактически треть от уже существующих!

Другой знаковый проект Blizzard, MOBA-игра **Heroes of the Storm**, тоже постоянно дополняется и изменяется. Уже скоро в нее добавят новые карты и персонажей (включая героев старой доброй **The Lost Vikings**!), а старт закрытого бета-тестирования намечен на 13 января 2015 года. У студии глобальные планы: в релизной версии будет еще много всего интересного, включая одиночную кампанию. Подробнее об этом читайте через пару страниц в нашем интервью с Кео Милкером, главным дизайнером HotS.

«Старички» тоже не остались без внимания. Новое дополнение для WoW и звезда прошлогоднего BlizzCon **Warlords of Draenor** — впечатляет. StarCraft 2 планируют эффектно завершить вместе с запуском Legacy of the Void, а Diablo 3 продолжают доводить до идеала (об этом — в нашем материале про будущее игры) новыми патчами.

Иными словами, приятные новости в этом году не обошли ни один актуальный сериал от Blizzard, а вдобавок к этому мы получили еще и принципиально новую IP. Недовольных не осталось!

WARCRAFT НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

Blizzard уже который год намекает нам на то, что ей становится тесно в амплуа видеоигровой студии. Каждый CG-ролик к новому проекту или дополнению — маленький шедевр, вызывающий одну-единственную мысль: «Я бы обязательно посмотрел такой фильм». Тот же новенький Overwatch был презентован продолжительным анимационным трейлером, по качеству не уступающим работам, например, Pixar Animation Studios.

Первый шаг в нужном направлении уже сделан: фильм по мотивам Warcraft готов и находится в стадии постпродакшена, на широкие экраны он выйдет в марте 2016 года. На выставке провели презентацию картины, раскрыли ключевых актеров и показали первые эксклюзивные кадры. Мы успели оценить коротенький тизер и подтверждаем, что лента может похвастаться самой правдоподобной CG-графикой в истории.

Страшно интересно, в каком направлении двинется Blizzard, если фильм по Warcraft будет ждать коммерческий успех, который видится почти неизбежным. А ведь есть еще Hearthstone, чей формат подразумевает физическое воплощение. Будущее компании интригует, и BlizzCon 2014 дал много поводов поразмышлять о свежих анонсах и поговорить о грядущих свершениях.

СУВЕНИРЫ, КОСПЛЕЙ И ПОДАРКИ

BlizzCon — это праздник для игроков, а какой же праздник без подарков? Все посетители получили на входе специальные сумки с сувенирами — от кодов доступа к еще не вышедшим играм и до фигурок, карт и бреловков. На самой выставке можно было приобрести и все новинки из магазина Blizzard, многие из которых любого поклонника вгонят в безнадежное умиление.

Почитатели Blizzard по всему миру тоже не остались без презентов: купившие виртуальный билет на онлайновые трансляции получили внутриигровые предметы для World of Warcraft, StarCraft, Diablo и других знаковых игр. Сделаны они с душой и фирменным юмором. В прошлом году, например, особая карта для Hearthstone даже устраивала на игровом поле небольшой концерт.

А еще на шоу можно оценить самых талантливых и эффектных косплееров. В качестве образцов для подражания выступают, конечно же, самые известные персонажи миров Blizzard.

К слову, с косплей-шоу в этом году произошла настоящая драма — первое место в конкурсе взяла косплеерша Ру со своим костюмом великой императрицы Шек'зир. Ценители WoW сразу поймут, в чем дело: Шек'зир — богомол, поэтому парики и грим в вопросе создания такого сложного образа не отделаешься. Девушка создавала костюм на пару со своим мужем в течение двух лет; некоторые части конструкции даже подсвечиваются светодиодами. В таком наряде непросто существовать, Ру приходилось то и дело останавливаться, чтобы дать отдохнуть спине и ногам.

Беда в том, что перед показом девушка повредила колено и не смогла выйти на сцену. И хотя в Blizzard по достоинству оценили ее старания, многие поклонники так и не увидели заветного костюма, в который было вложено столько сил. Косплей — это вам не шутки!

■■■

В 2015 году BlizzCon отпразднует десятилетний юбилей, и за эти десять лет мы уже успели к нему всерьез прикипеть. Для игроков это событие равнозначно E3, gamescom или VGA, а для ценителей творчества Blizzard и вовсе самое жаркое время в году. Один из лидеров игровой индустрии продолжает осваивать как новые жанры, так и сферы развлечений, и это значит, что количество заинтересованных в фестивале будет расти с каждым годом. ■

ГЕВОРГ АКОПЯН

OVERWATCH

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Не прошло и пары часов после анонса **Overwatch** на **BlizzCon**, как нам удалось в него поиграть. Название зарегистрировали совсем недавно, и, по словам авторов, в игре используются наработки **Project Titan**, которую Blizzard недавно отменила. От Titan в новой игре остались элементы из PvP-режима, хотя и основательно переделанные.

Сейчас в Overwatch два режима: в одном мы можем сопровождать груз до определенной точки (или всячески мешать его туда доставить), как в Payload из **Team Fortress 2**, в другом — контролировать точки на карте.

Вообще, влияние игры от **Valve** здесь чувствуется во многом: то же богатство классов, у каждого из которых свое определенное назначение, замечательный визуальный юмор, очень похожая физика (разрушаются только ящики) и мультяшный графический стиль с отдельными общими элементами. Да что там, даже баллистика идентичная. Стрельба из снайперской винтовки от лица стильной красотки Widowmaker, например, мало чем отличается от игры за снайпера в TF2.

Но Blizzard не была бы верна себе, если б не добавила в игру что-нибудь уникальное. Скажем, **Heroes of the Storm** в самом деле здорово напоминает **League of Legends** и **Dota 2**, но при этом абсолютно самобытна.

Здесь такая же история. Вроде очень похоже, но ощущения совсем иные — во многом благодаря выдержанному темпу, большему упору на экшен (дальнобойных пушек очень мало) и оригинальным героям с ярким, запоминающимся внешним обликом и тщательно проработанной биографией.

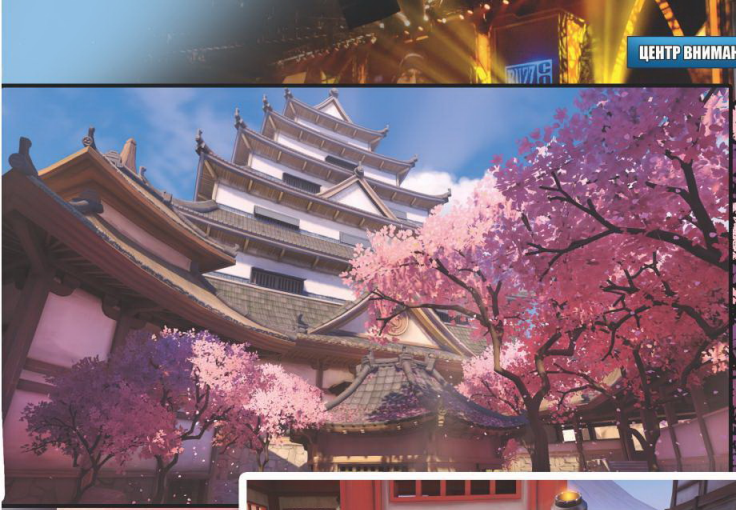
Более того, каждая карта в игре так или иначе привязана к одному из персонажей, бои развернутся и на светлых улочках Лондона, и в тени египетской пирамиды. Географическая привязка очень важна: события Overwatch разворачиваются на Земле, в весьма несчастливом, зато очень высокотехнологичном будущем. В мире разразился глобальный кризис, и, чтобы справиться с его последствиями, собрали разношерстную компанию бойцов, ученых, приключенцев и просто эксцентричных личностей. Отряд этот и получил название Over-watch (в примерном переводе — «Наблюдатели»). В конце концов их, правда, разогнали, но, поскольку проблема никуда не делась, место прежних «наблюдателей» просто заняли новые герои.

Всего их двенадцать, часть заточена на атаку, часть — на поддержку.

Британка Трейсер прежде работала летчиком-испытателем, а теперь экспериментирует с высокими технологиями: телепортируется по щелчку пальцев и умеет обращать время вспять. Немецкий солдат

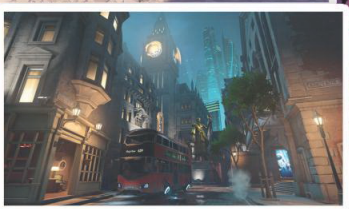
Красотка Widowmaker — член террористической группировки «Коготь».

Некоторые бойцы смогут ограниченное время парить над аренами.



И не скажешь, что недавно в мире игры случилась разрушительная война, — многие карты радуют своим благолепием.

Торбьорн стреляет гвоздями, раскаленным металлом и орудует увесистым молотом.



Обратите внимание на даблдекер: автобус буквально парит над дорогой.

Райнхардт закован в несколько слоев брони и плющит своих врагов в лепешку ударами реактивного молота, а индийский архитектор Симметра манипулирует световыми лучами и умеет телепортировать друзей в самые неожиданные места.

Уинстон, здоровенная горилла в очках (фирменный юмор!), мощным рывком обрушивается на врагов, сшибая их с ног; робот Бастион может в любой момент превратиться в автоматическую турель; японец Хандзо стреляет двумя видами стрел и ловко карабкается по стенам без всяких дополнительных приспособлений; снайпер Widowmaker при помощи гарпуна забирается почти на любую высоту.

У каждого героя есть супердар, который можно нанести, когда заполнится особая шкала (серия в несколько убийств ускоряет процесс). Рипер, к примеру, уподобляется герою Кристиана Бейла из «Эквилибриума» — кружит в смертельном танце, беспрерывно расстреливая всё живое из двух дробовиков. Но, к сожалению, в этот момент он остается уязвимым: запрыгиваешь в гущу врагов, активируешь спецатаку, а радость длится секунды три самое большее. За такое время много противников на тот свет не отправишь.

Сильно отличающиеся друг от друга герои обеспечивают разнообразие геймплея и глубину. Мы перепробовали всех персонажей, но никого выделить не получается — у всех свои достоинства и недостатки, и, чтобы приноровиться и выбрать оптимальный для себя класс, за игрой нужно провести с десяток часов, а не двадцать минут.

И все-таки уже сейчас понятно, что в Blizzard не изобретут жанр заново: кардинальных отличий от Team Fortress 2 в Overwatch не заметно, идеи в основе обеих игр лежат те же самые. Но приятно, что на рынке появится еще один умный сетевой шутер. Здоровая конкуренция никогда и никому не мешала.

■■■

Поиграть наверняка сможете и вы, потому что Overwatch перейдет в стадию бета-тестирования в грядущем 2015 году. Подать заявку можно хоть сейчас — на официальном сайте игры уже записывают в защитники Земли будущего. ■

WARCRAFT В КИНО

ГЕВОРГ АКОПЯН

ВПЕЧАТЛЕНИЯ С ЗАКРЫТОГО ПОКАЗА ДЕБЮТНОГО ТИЗЕРА

Первые разговоры о том, что фильм по вселенной **Warcraft** «вот-вот пустят в работу», пошли, кажется, еще лет десять назад. Постоянно всплывали слухи о «почти готовом сценарии», на форумах обсуждались режиссеры, которых без разбора приписывали к проекту, появлялись якобы официальные постеры.

Но по-настоящему дело сдвинулось с мертвой точки только пять лет назад, когда к фильму проявил интерес Сэм Рэйми, режиссер трилогии о Человеке-пауке и **«Зловещих мертвецов»**. Под его началом был написан первый вариант сценария, но **Blizzard**, по словам вице-президента компании Криса Метцена, он не понравился — история в нем крутилась вокруг людей и Альянса в целом, а Орда выступала в роли безликого врага. Для Warcraft, где игроку всегда предоставлялось право самому выбрать, кто хороший, а кто плохой, это означало отойти от центральной идеи всей серии.

И тут пришел спаситель в лице Дункана Джонса, в прошлом снявшего трогательную **«Луну»** с Сэмом Рокуэллом и довольно бодрый триллер **«Исходный код»**. На пресс-конференции Джонс уверил поклонников Blizzard, что сам не один год играл в **World of Warcraft**, а потому прекрасно понимает, как важно правильно передать суть каждой расы. В конце концов, и у Орды, и у Альянса миллионы «рекрутов» в World of Warcraft, недостойно покажешь в фильме одних — обидятся другие. А такого допустить Blizzard не может.

Джонс помог написать новый сценарий, который, по его словам, не позволит зрителю без колебаний выбрать «правильную» сторону, обе будут показаны с разных точек зрения. Да-да, у здоровых страшных орков, которые вроде как жить не могут без кровавых бань, тоже есть вполне себе человеческие проблемы: как защитить свою жену и ребенка, как оправиться от предательства, как объединиться для общей цели.

В то же время представители формально праведного Альянса иной раз могут замарать свои блестящие доспехи кровью невинных и не поморщиться. Если вы играли, например, в **Warcraft 3**, то прекрасно помните, что грань между добром и злом в этой вселенной размыта.

Но сюжет лишь одна из трудностей в производстве настолько непростого кино. У Warcraft уникальный визуальный стиль, который ни с чем не спутаешь. С одной стороны, игры серии — яркие и мультяшные, с другой — пафосные и мрачные. Правильно это передать, нигде не перегнув палку, очень сложно.

Тем не менее, посмотрев крохотный двухминутный тизер, можем сказать, что у команды все получилось. То, что перед тобой именно Warcraft, а не просто типовое фэнтези, понимаешь сразу же. Цветовая гамма, декорации, реквизит, костю-

Знаменитого Льва Азерота, Лотара, играет Трэвис Фиммел, исполнитель роли Рагнара Лодброка из «Викингов».

В роли пророка «я-прилетел-на-крыльях-ветра» Медива — Бен Фостер.

Это, господа, доспехи Лотара. Если вы знаете, кто это, то, должно быть, сейчас бьетесь в сладострастных конвульсиях.

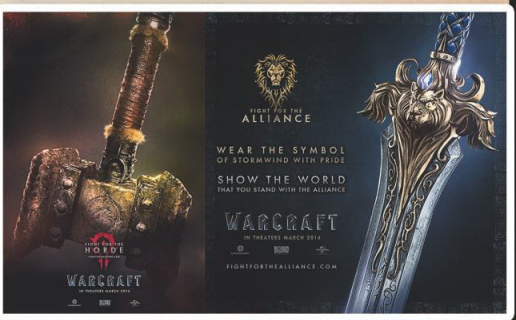
А это — волчья накидка Дуротана, отца одиозного вождя Тралла.

мы — все будто бы перекочевало из игр. Благодарить за это нужно во многом Бена Уэстенхофера, отвечающего за визуальные эффекты. Он не только успел заслужить по «Оскару» за **«Золотой компас»** и **«Жизнь Пи»**, но и много лет числит себя ценителем творчества Blizzard. Будучи человеком, который не один год провел в Азероте, Бен прекрасно знает, как должно выглядеть виртуальное королевство на экране.

И, само собой, Уэстенхофер умеет делать превосходный CGI. Анимация орков в фильме так всех впечатлила, что пришедшие на презентацию зрители завизжали от восторга, а со всех уголков кинозала доносились писки, крики и даже всхлипывания, ну а классическое «Oh my god!» не смолкало в принципе.

Когда Оргрим, которого сыграл Роберт Казински, успокаивал свою больную жену, камера взяла крупный план и можно было рассмотреть каждую мелочь: как выдающиеся нижние клыки образуют специфические движения губ во время разговора, как разглаживаются морщины на лбу и увлажняются глаза, как напрягаются мышцы. Режиссер картины не лукавил, когда, пытаясь оправдать столь долгий процесс постпроизводства (фильм выйдет на экраны лишь в марте 2016 года), сказал, что технически это помесь **«Аватара»** с **«Властелином колец»**.

Увы, своими глазами посмотреть тизер вы сможете еще нескоро. На вопрос, планирует ли компания выкладывать его в Сеть, пиар-менеджер Том Линдгрен ответил: «Ни в коем случае». Это был подарок исключительно для посетителей BlizzCon 2014, истинных фанатов. Что ж, будем надеяться, долгое ожидание оправдает себя. В конце концов, мы привыкли к тому, что Blizzard все делает долго, но качественно. ■



Альянс или Орда? Выбирайте сторону, пока не поздно! Blizzard запустила в честь фильма сразу два сайта.

Тоби Кеббелл, звезда «Рок-н-рольщика», в роли Дуротана? Почему бы и нет! Кстати, интересный факт: поскольку Гарона не чистокровный орк, то и компьютерную графику к ней применять не будут. Только грим.

Вершитель Селендис, женщина-протосс. Хвала зел-нага, никаких видимых вторичных половых признаков...

АНДРЕЙ ФРОЛЕНКОВ

КТО ТАКИЕ

ПРОТОССЫ И ЧЕМ ОНИ ЕДЯТ?

На **BlizzCon** наконец-то показали третью часть **StarCraft 2**, с подзаголовком **Legacy of the Void**. Первые две части были посвящены терранам (по вселенной **StarCraft** — обитатели Земли) и зергам, настала очередь протоссов.

Если не считать мини-кампании внутри **Wings of Liberty**, они не оказывались в центре внимания с 1998 года, когда вышел **Brood War**. Нам вновь предстоит эпическая битва, в которой на этот раз будет решаться судьба всего сущего, — будем надеяться, что у нее будет столь же эпический финал.

Трудно сказать, кого напоминают протоссы: «космические эльфы, совершенно не похожие на эльфов», «инопланетные рыцари света» или что-то в этом духе. Это древняя инопланетная раса, обладающая мистическими силами и почти не отличимыми от магии высокими технологиями, следующая мистическому учению и воинскому кодексу чести.

Если терраны изображены в стиле «космического вестерна», а зерги своей чуждостью напоминают порождения фантазии Гигера и Лавкрафта, то протоссы ближе всего к персонажам высокого фэнтези, в котором разворачиваются битвы добра и зла и решаются судьбы миров. Вероятно, именно такого настроя и стоит ждать от «Наследия Пустоты».

СОВЕРШЕНСТВО ФОРМЫ

Протоссы двух- или трехметрового роста и жилистого, даже костлявого телосложения. На руках у них по четыре пальца, из них два больших (то есть противостоящих), а их ноги по строению похожи на задние ноги лошадей, поэтому протоссы бегают быстрее людей. Кожа гладкая, но с возрастом начинает грубеть и растрескиваться, цвет ее различается у разных племен, но обычно она всех оттенков серого или синего.

На лицах протоссов нет ни рта, ни ноздрей, ни ушей — лишь пара светящихся глаз. Как же они дышат и чем едят? Дело в том, что, подобно растениям, они получают энергию из солнечного света и впитывают влагу через кожные поры. Вдобавок кожа служит протоссам вместо органов чувств — с ее помощью они слышат, улавливая вибрации воздуха, и чувствуют запахи. Из человеческих чувств протоссы полностью лишены лишь вкуса. Кожа протоссов — настоящее чудо эволюции... но не стоит забывать, что к их созданию приложила руку древняя раса зел-нага. Возможно, именно их стоит за это чудо благодарить.

На затылке у протосса — пучок длинных гибких нервных отростков, напоминающих пряди волос. Они служат своего рода телепатическими антеннами, ведь, не имея рта, протоссы не могут общаться голосом. Зато для них нет языковых барьеров, они могут телепатически общаться и с представителями других рас. Протоссы-неразумны, темные храмовники, обрезают эти нервные отростки, что не мешает им общаться друг с другом, но лишает их эмпатической связи, свойственной «светлым» кхалаям (но об этом позже!).

Подобно эльфам, протоссы живут дольше людей. Например, Артанис, главный герой протосской кампании первого StarCraft (тогда его имя не называлось, и он получил его задним числом) и будущий главный герой Legacy of the Void, в свои 260 лет считался достаточно молодым для звания вершителя, а Рашжагал, матриарх темных храмовников, погибла во время событий Brood War в возрасте 1045 лет и была одной из старейших протоссов.

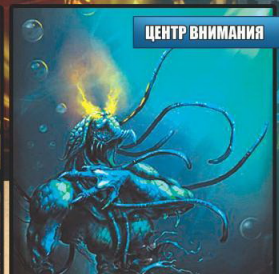
СИЛА СВЕТА

Сильнейшие протоссские телепаты не имеют себе равных среди других рас. Вероятно, единственным не-протоссом, который мог поспорить с сильнейшими из них, была Сара Керриган, но только когда она стала гибридом зерга и террана-телепата.

Протоссы связаны друг с другом особой связью через так называемую кхалу. Кроме того, это еще и мистическое учение, означающее «путь возвышения», которому следуют протоссы. Хотя кхала не разум улья зергов и последователи учения не превращаются в безликую массу, они все же теряют часть индивидуальности, взамен приобретая способность лучше чувствовать и понимать эмоции друг друга. Кхала усиливает мистические силы протоссов, а учение «пути возвышения» дает самоконтроль, необходимый, чтобы управлять ими.

Кхала дает своим последователям, кхалаям (не путать с кастой кхалаев!), существование после смерти: когда один

На этой картинке можно разглядеть нервные отростки, уложенные в своеобразную прическу.



«Кхала ждет меня, Керриган. И хотя я готов встретить свою судьбу, я не сдамся без боя!» — таковы были последние слова Феникса, претора Защитной армии протоссов.

из протоссов погибает, «эхо» его сознания продолжает существовать в кхале. Поэтому протосские воины не боятся смерти: они знают, что их дух будет жить в кхале вечно. Существует небольшая группа «хранителей», умеющих извлекать из кхалы воспоминания умерших — даже тех, что жили столетия назад.

Сила тьмы

Некоторые протоссы не пожелали отказываться от части своей индивидуальности в пользу единства кхалы. Изгнанные с родной планеты Айур, они стали называться неразимы, или темные храмовники, и научились использовать силу Пустоты — воплощения холодной и темной пустоты космоса, — с помощью которой могут скрывать свое присутствие от чужих глаз. Кхалаи чувствуют присутствие друг друга и не могут приближаться к товарищам незамеченными, но неразимы обрезают нервные отростки на голове, отвечающие за связь с кхалей, и становятся «невидимыми» для телепатического восприятия.

Во время Первой великой войны, когда зерги напали на Айур, выяснилось, что сила Пустоты — единственное,' что способно уничтожать церебралов (организмы, управляющие роями зергов). Правда, чтобы сокрушить Сверхразум зергов, понадобилось нечто большее. Известно, что Амон — древнее зло, с которым протоссам предстоит сразиться в Legacy of the Void, — так или иначе связан с Пустотой.

Протоссы могут использовать светлую силу кхалы и темную силу Пустоты вместе, получая огромное количество энергии, но это сжигает самого протосса в считанные мгновения.

В числе персонажей в Legacy of the Void заявлена Рохана, одна из старших хранителей, в чьей памяти — воспоминания всей ее расы.

Каракс, член экипажа «Копья Адуна», станет едва ли не первым «именным» представителем касты кхалаев, который появится в играх по вселенной StarCraft (не считая книжных персонажей).

История сохранила имена двух протоссов, использовавших силу света и тьмы вместе. Первым был Адун, призвавший силу кхалы и Пустоты, чтобы защитить изгнанников, будущих темных храмовников, и не допустить братоубийства. Вторым был Тассадар, в финале первого StarCraft уничтоживший Сверхразум зергов. Оба при этом погибли, и даже в кхале не осталось от них ни следа, но имена обоих вошли в легенду.

Священный порядок

Протоссы — весьма консервативная раса, а их общество довольно архаично. Прежде они принадлежали к разным племенам, однако, приняв учение кхалы, разделились на три касты. Большинство протоссов принадлежит к касте кхалаев, то есть рабочих и ученых, занимающихся мирным трудом.

Поскольку StarCraft в первую очередь о войне, многие известные протоссы относятся к касте воинов-храмовников. Каста судей — это каста чиновников и старейшин, правящих протоссами по законам кхалы. Протоссы по-прежнему делятся на племена, но каждое из них целиком принадлежит к одной из трех каст. Например, племя акилаев, откуда родом Артанис, относится к касте храмовников и издавна обладало наибольшей военной силой.

То же относится и к последователям кхалы: кроме них, существуют и другие фракции протоссов. Темные храмовники ценят индивидуальность, и в их обществе каждый получает ровно столько уважения, сколько заслужил своими делами. А в Wings of Liberty впервые появились талдаримы — фанатики, почитающие зел-нага как богов и свято хранящие артефакты древней расы.

В Legacy of the Void все эти фракции будут играть важную роль. Ключевой особенностью третьей части станет система дипломатии: игроку придется лавировать между интересами различных фракций, и решения, которые поддержат кхалаи, не понравятся неразимам.

Так что, скорее всего, в «Наследии Пустоты» мы узнаем об обществе протоссов немало нового. ■

ВИТАЛИЙ ГУЗ

HEROES OF THE STORM

ИНТЕРВЬЮ С ВЕДУЩИМ ДИЗАЙНЕРОМ КЕО МИЛКЕРОМ

На церемонии открытия BlizzCon были анонсированы новые герои — Тралл и Джайна.

Для популярного нынче жанра MOBA все началось десять лет назад, с обычной пользовательской карты для **Warcraft 3**. До поры до времени **Blizzard** оставалась в стороне от жанра, который в каком-то смысле сама же и породила, но теперь разработка Heroes of the Storm идет полным ходом.

На **BlizzCon** глава компании объявил, что в игру добавят несколько новых персонажей: во-первых, героев старенькой **The Lost Vikings**, а во-вторых, легендарного вождя Тралла и не менее знаменитых высокопоставленных дам — леди Джайну Праудмур и предводительницу Отрекшихся Сильвану.

По такому случаю мы поймали Кео Милкера, ведущего дизайнера грядущей игры, и побеседовали с ним об амбициозных планах компании.

Путь игры был долгим и извилистым — от пользовательской карты для Warcraft 3 до карты Blizzard DOTA для StarCraft 2. После этого была Blizzard All-Stars, и вот теперь — Heroes of the Storm. Вы не слишком торопитесь осваивать столь популярный нынче жанр, возникший благодаря вашей же игре. Почему?

Наша компания славится тем, что мы долго запрягаем, зато потом нас не остановить. Именно так обстояло дело с Heroes of the Storm. Мы хотели не просто выпустить очередную MOBA, но двинуть жанр вперед. Создать такую игру, которую можем сделать только мы.

Началось все с тестовой MOBA-карты для StarCraft 2, где мы всего лишь хотели показать возможности игрового конструктора. Но карта так понравилась публике, что мы всерьез задумались о полновесной игре. Разработку тормозили не только постоянные дебаты о том, как воплотить задуманное, но и сильная загруженность ключевых членов команды. К выпуску тогда готовились **Diablo 3** и **StarCraft 2: Wings of Liberty**.

Тем не менее фактически на всех этапах разработки мы показывали рабочие прототипы и прессе, и публике, и именно их отзывы служили главным стимулом к продолжению работы над HotS.

За это время жанр MOBA стал очень популярен. Учитывая конкуренцию, чем вы собираетесь привлекать игроков, особенно тех, кто не удовольствуется одними лишь знакомыми лицами среди персонажей?

Да, чтобы по-настоящему закрепиться, нужно сотворить нечто поистине выдающееся и громко заявить о себе. Думаю, в прошлом у нашей компании это получалось благодаря тому, что мы всегда делали игры, в которые нам прежде всего было интересно играть самим.

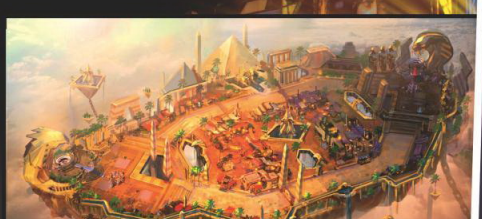
Козыри Heroes of the Storm — продуманная настройка персонажей и совершенно неповторимые типы карт. Партии длятся всего двадцать минут, а в традиционных MOBA на одну игровую сессию может уйти целый час. Столкновения между членами команд начинаются в первые же тридцать секунд, что делает матчи зрелищными от начала и до конца. Сообществу это очень, очень по душе!

Иными словами, вы всерьез рассчитываете превратить HotS в киберспортивную дисциплину, за которой увлекательно наблюдать?

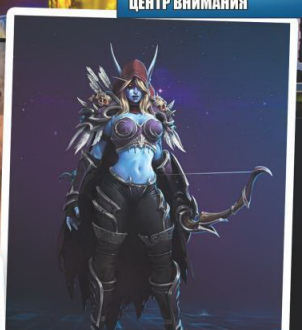
Да, было бы здорово. Одно дело — привлечь игроков, и совсем другое — зрителей. Судя по отзывам, у нас получается весьма неплохо. Что же до соревнований, то уже вовсю идут турниры и показательные матчи, хотя пока еще рано считать Heroes of the Storm сложившейся дисциплиной. Всему свое время!

Разработчики Hearthstone: Heroes of Warcraft постарались сделать игру как можно более доступной для широкой публики. При этом у нее невероятно глубокая механика. К Heroes of the Storm у вас примерно тот же подход?

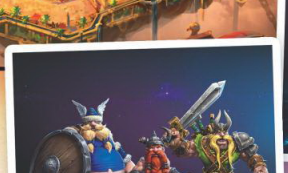
То есть намерены ли мы сотворить с MOBA то же самое, что Hearthstone — с карточными играми? Да, можно сказать и так. Доступность — наш главный ориентир. Мы хотим, чтобы новичкам в HotS было уютно, но при этом и опытные игроки должны чувствовать себя как дома. У команд бу-

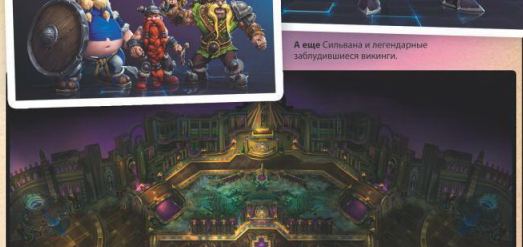


В коллекцию карт Heroes of the Storm добавился «Небесный храм». Парящий в небесах город выполнен в египетском стиле и полон оазисов и акведуков.



А еще Сильвана и легендарные заблудившиеся викинги.





Гробница королевы пауков — еще одна новая карта, которую только начали разрабатывать. Разработчики обещают огромный и мрачный подземный город с просторными залами, множеством пугающих закоулков и, разумеется, тучей пауков.

дут весьма простые задачи, но то, как их персонажи сочетаются друг с другом, то, как они ведут себя на разных картах, как проявляют себя в схватках с врагами, — вот где таится самое интересное, и именно сюда мы вкладываем больше всего усилий.

В вашей игре больше тридцати персонажей, чьи навыки и сила различаются очень заметно. Возникали ли у вас трудности с балансом по этой части?

Как ни удивительно, нет. Балансировка у нас, если так можно выразиться, в крови, сказывается многолетний опыт. Большая часть команды состоит из ветеранов Blizzard, проработавших в компании больше пятнадцати лет и приложивших руки к **Warcraft 2** и Warcraft 3, а также к обеим StarCraft.

Возвращаться к работе над ставшими уже родными персонажами, да еще и сталкивать их лоб в лоб — ощущение возникает непередаваемое, и я рад, что нам это удается без особых проблем, даже мурлоки отлично себя чувствуют. Отдельное спасибо нашему сообществу, которое подмечает каждую деталь и мгновенно реагирует на любые мелкие недочеты в игре.

Вы, надо полагать, продолжите добавлять новых персонажей каждые несколько месяцев. Сколько их планируется к моменту официального запуска?

Если честно, мы отнюдь не одержимы числами и не гонимся за количеством. Лучше как следует проработать и наделить глубиной тех, что уже есть. Нам важно, чтобы все навыки героев, особенно вспомогательные, находили у игроков применение. Нет ничего хуже навыков «для галочки».

И еще мы не хотим, чтобы бойцы поддержки отсиживались в кустах, выжидая случая помочь товарищам. В Heroes of the Storm все игроки каждую секунду непосредственно участвуют в борьбе за победу своей команды. Это одна из главных причин, почему партии в игре такие быстрые.

А посещало ли вас когда-нибудь желание сделать из игры нечто совсем-совсем иное? Все-таки задумку «столкнуть друг с другом всех знаменитостей Blizzard» можно воплотить в жизнь множеством способов.

Heroes of the Storm сама по себе выросла из модификаций и карт для других игр. Идея добавить в нее любимых публикой персонажей пришла уже позже. Мы никогда не говорили о том, чтобы специально сделать игру, где все наши «звезды» сражаются друг с другом или совместно спасают вселенную. HotS становится именно той игрой, которой она задумывалась, хотя это здорово, что у нее особое место в каталоге игр Blizzard.

Ну и напоследок скажите — стоит ли нам ждать одиночную кампанию?

О, отличный вопрос! Как я уже говорил, костяк нашей команды состоит из ветеранов Blizzard, работавших не только над многопользовательскими режимами классических игр компании, но и над сюжетными. Они точно смогут создать достойную кампанию для Heroes of the Storm. И не буду лукавить, они ждут не дождутся начала работы над ней. Но сейчас все наше внимание направлено на главную составляющую игры — мультиплеерную. Как только разберемся с ней, сразу же приступим ко всяким интересным дополнениям. Мы, безусловно, очень хотим сделать что-то подобное.

■■■

Сейчас игра находится на этапе альфа-тестирования, а закрытый бета-тест Heroes of the Storm начнется уже 13 января 2015 года. Оставить заявку на участие можно на официальном сайте: ***eu.battle.net/heroes/ru***. ■

DIABLO 3

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Прошедший **BlizzCon** стал особенно знаковым для **Blizzard** событием — то, что было представлено и не представлено, позволяет понять, куда движется компания. Нам ожидаемо показали завершающую часть **StarCraft 2**, раскрыли некоторые подробности фильма по вселенной **Warcraft**.

Совершенно неожиданно был представлен новый проект — командный боевик **Overwatch**. В тот самый момент, когда история **StarCraft** подходит к своему грандиозному финалу, Blizzard занимается сразу тремя новыми проектами, не завязанными на сюжет. Такое ощущение, что компания, привыкшая делать жанрообразующие игры с проработанным сильным сюжетом, поняла, что за сюжет в общем-то не очень хорошо платят.

ЧТО ХОЧЕТ BLIZZARD?

Сейчас Blizzard нужны игры, за которые люди готовы платить постоянно, а истории в наше время продаются так себе. Игрока надо постоянно удерживать в игре, попутно, конечно же, давая ему возможность регулярно расставаться с деньгами.

Diablo 3 вполне вписывается в эту модель, хоть пока и не полностью. С одной стороны, вначале был игровой аукцион, который стабильно приносил Blizzard немного денег. Однако основные доходы от этой игры все равно шли за счет постоянного расширения аудитории.

Если посмотреть на еженедельные топы продаж PC-игр, то Diablo 3 стабильно висит на первом месте уже два года, время от времени на недельку-другую уступая это место какому-нибудь свеженькому хиту. Но сейчас, если уж имеешь многомиллионную игровую базу, будь добр постоянно подкармливать игроков новым контентом, новым игровым опытом — чтобы не покидали Санктуарий. И с этим Blizzard справляется прекрасно. Новая система трофеев, режим приключений и сезоны прекрасно удерживают игрока. Надоело? Подожди месяц-другой — и выйдет новый контент-патч, ради которого просто никак нельзя не вернуться в Санктуарий.

Но удержать игрока — это полдела. Хорошо бы все-таки, чтобы он иногда платил. На то существует два механизма — выпуск дополнений с новыми героями, актами и потолком уровней и магазинчик с привилегиями. Пока Diablo 3 идет по пути обновлений, но, сдается нам, что и внутриигровой магазин не за горами.

Новые свойства у старых легендарок ждут нас!

К пятому сезону даже самый ленивый столкнется с необходимостью отправить на свалку кого-то из своих ветеранов, чтобы создать нового персонажа, а то всем места не хватает. С местом в сундуке положение дел еще хуже: хранить массу мощных легендарных и сетовых предметов для экспериментов совершенно негде. Если появится возможность покупать дополнительные вкладки сундука и место для героев за реальные деньги, многие игроки воспользуются ею без колебаний. Да и уникальные трансмогрифицированные рецепты, надо полагать, разлетались бы как горячие пирожки.

С дополнениями все тоже более или менее понятно. Им — быть. Побежденный суперзлодей неизменно возвращается в следующей серии, как в комиксах или мультфильмах, так что выпекать сюжетные дополнения можно регулярно.

С учетом того, что народ покупает эти самые дополнения не ради сюжета, санта-барбара в духе «победи Дьябло в девятнадцатый раз» вряд ли кого-то серьезно расстроит. Главное — придумать новый класс и новую порцию высокоуровневого контента, которую игроки будут осваивать десятки часов. Вот на это уходит примерно пара лет. Вероятно, новое дополнение анонсируют через год, на очередном BlizzCon, в крайнем случае — через два. Сейчас в новом дополнении необходимости нет: не все консольщики успели купить и пройти **Reaper of Souls**, а внимание PC-аудитории отлично держат контент-патчи и сезоны.

Какого нового героя введут в дополнении — большая загадка, но игровое сообщество склонно считать, что это будет друид.

Тройка новых гоблинов. Настоящие красавцы! В смысле, снаружи уроды, зато с богатым внутренним миром.

Примерно столько осколков будет падать с кровавого вора. Сколько это в штуках — считайте сами.

О сюжетных ходах можно только догадываться, но некий вектор прослеживается. Дьябло стараниями Малтаэля освободился, а финальный ролик Reaper of Souls намекает на грядущий конфликт между нефалемами и ангелами, на эту же версию работает стойкое желание большинства игроков оборвать Империю крылья. Не забудем и про намеки на его непростые отношения с Дьябло, которые игроки незадолго до выхода игры выудили из мультика «**Ярость**». Тут вполне может таиться сюжетный поворот в духе «Люк, я твой отец».

ЧТО НОВОГО?

Чтобы не дать ослабнуть интересу к игре, Blizzard активно готовит новые сезоны и контент-патчи. О ближайшем из них — под номером 2.1.2 — довольно подробно рассказали на BlizzCon. Гвоздь патча — три новых алчных гоблина с особой добычей. Серебристо-алмазный The Gem Hoarder будет оставлять после смерти самоцветы, зеленый The Odious Collector — материалы для создания предметов, а красный The Blood Thief (ценители, внимание!) носит в своем мешке кровавые осколки.

Наведут некоторый порядок с генерацией Великих порталов: пустые локации с минимумом монстров останутся в прошлом, а тупики будут совсем небольшими («Выход из них займет не более пяти секунд», — сказали разработчики). В случае смерти теперь не надо будет бежать через всю карту от точки сохранения — разрешат восставать на месте, правда, будет работать таймер. За первую смерть штраф в пять секунд, после второй до воскрешения придется ждать уже десять и так далее.

Так новые гоблины будут обозначаться на мини-карте.

Во втором сезоне в игру добавят два новых легендарных самоцвета, значительно повышающих выживаемость, три новых классовых комплекта и древние легендарные предметы. Сила, ловкость, интеллект, живучесть и урон у них на 30% выше, чем на обычных легендарках. На максимальном уровне сложности шанс выпадения такого предмета будет примерно 5-10%, то есть на двадцать легендарных вещей будет попадаться одна-две древних.

В дальнейшей перспективе — появление особой локации для режима приключений, руин варварской крепости из **Lord of Destruction**. В ней будет много ловушек и новых монстров — на презентации показали разнообразных жуков, которые целыми стаями атакуют игрока. Кроме того, в игру намерены добавить йети, но пока те существуют лишь в виде набросков.

Новый босс для порталов — Крысиный король. Умеет пускать торнадо из крыс!

В общем, ничего глобального нам ждать пока не стоит, но играть будет интересно, это уж как пить дать. Blizzard сделает все, чтобы мы не бросили игру, даст нам новые цели и новые инструменты их достижения. Diablo 3 продолжает развиваться, потому что остановка развития — это смерть для современной онлайновой игры. А умирать «Дьябло», как всегда, не спешит. ■

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
far-cry.ubi.com

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5-750, 2,6 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5-2400S Quad, 2,5 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

ДЕНИС МАЙОРОВ

КИРАТ: ВОЙНА, СЛОНЫ, AD

FARCRY 4

Последние три **Far Cry** объединяет одна фишка: начав игру одним героем, вы заканчиваете ее совсем другим. Зажигательные партизанские вылазки, ожесточенное сопротивление, игры с огнем — все это дается очень высокой ценой.

Простая мораль «Жестокость — это зло» нитью тянется и сквозь **Far Cry 4**. Что не мешает игре с большим удовольствием фокусироваться на стрельбе, убийствах и катании на разъяренных слонах.

Стрелять может быть ужасно весело. Но потом делается стыдно.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ТУРИЗМ

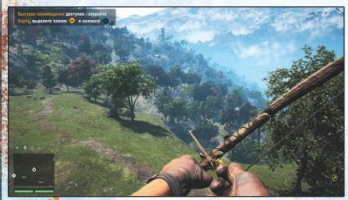
В четвертой части местом действия стал хмурый, но величественный Кират — вымышленная страна, затерянная в Гималаях. Здесь всюду хвойные и лиственные леса, скалы и уйма традиционных храмов и религиозных символов, явно вдохновленных ведизмом и буддизмом.

Дороги петляют самым диким образом, и путешествовать тут далеко не так просто, как на острове Рук. Кубарем полететь со склона на первом же повороте — как раз плюнуть, хотя к этому можно приноровиться. А когда топаешь в гору пешком, постоянно приходится пользоваться крюком-кошкой, но он работает лишь в особых точках.

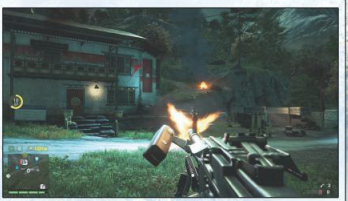
И вместо тактического симулятора боевого скалолаза, штурмующего склоны Гималаев, получается долгая беготня вокруг очередной скалы в попытках отыскать «то самое место». Не слишком удобно. Зато с тем, чтобы сигануть с горы вниз, проблем уже не возникает — вингсьют из третьей части тут особенно кстати. Чудесное средство передвижения.

В здешних условиях четыреста метров до цели запросто превращаются в километр. Спасает то, что разработчики до предела насытили Кират случайными событиями. За тем поворотом пастанцы грызутся с армией короля, спустя минуту прибывает королевское подкрепление, но тут из чащи вылетает разъяренный носорог и, пойдя на таран, с размаху скидывает грузовик с военными с обрыва.

А за холмом бродячий торговец отбивается от налетевшего на него дикого орла. Слон раскидывает обезумевших от голода псов, ягуар нападает на зазевавшегося жителя деревушки, целое стадо слонов медленно тянется к реке на водопой. Благодаря здешней экосистеме даже просто наблюдать за Киратом безумно интересно.



Охота и создание полезных вещичек из звериных шкур тоже никуда не делись...



Выполнение второстепенных заданий, как и прежде, — верный способ до отказа забить карманы валютой и поскорее прокачаться.

Бродить по карте и уничтожать аванпосты отныне можно и в компании друга. Но сюжетные миссии вместе проходить нельзя.

А вот если соберетесь штурмовать крепость, без помощи никак — в одиночку с таким заданием справиться почти невозможно.

Занятий в Кирате превеликое множество. Отстреливающимся повстанцам можно и нужно помогать, захваченные королевской армией аванпосты — освобождать, а сокровища — искать. Охота за головами, освобождение пленников, атаки на конвои — программа хорошо знакома по третьей части, но случайные события вносят приятные коррективы.

К тому же побочных квестов так много, что они сами сыплются вам на голову, пока вы гуляете по Кирату, увлекая и заставляя забывать о том, что тут вообще-то гражданская война, а у героя есть глобальная миссия.

Оружие теперь гораздо лучше ощущается и обладает весьма натуралистичной отдачей, но этого и стоило ожидать. А вот активное участие местной фауны в сражениях — куда более интересная фишка.

Живности в Кирате полно, и противникам тоже достается от хищников. Прийти захватывать аванпост и обнаружить десяток затоптанных стадом слонов трупов тут в порядке вещей. В некоторой степени вы можете контролировать этот хаос, пользуясь приманками. Подманивайте к лагерю стаю волков или пару носорогов, добавляете небольшой отряд наемников, а сами врываетесь верхом на слоне. В такие моменты Far Cry 4 зааплодирует и недавняя **Sunset Overdrive**.

БЛУДНЫЙ СЫН

Сюжетные миссии мало отличаются от того, чем мы занимаемся в открытом мире. Нас просто отправляют штурмовать очередной аванпост либо вражескую базу или защищать что-нибудь важное. До насыщенных постановочных сцен игра снисходит редко, и этого ей как раз не хватает.

И сама история получилась сумбурной. Вот Аджай Гейл, наш герой, прибывает в Кират, чтобы выполнить последнюю волю матери. Вот он узнает, что его отец был лидером революционного движения «Золотой путь», воюющего с тираном Пэйганом Мином. А вот он уже и сам дает прикурить королевским войскам. Все это происходит в одной 15-минутной скриптовой сцене, и дальше сюжет подается куда реже и не так густо.

Интересные сюжетные сцены и повороты размазаны по двадцатичасовой кампании тонким слоем. Внимательно прислушиваясь к репликам, собирая тайные записки и страницы дневника отца Аджайла, можно попытаться открыть у истории второе дно. Но — не очень хочется. Стимула нет ни у нас, ни у героя. Аджай просто делает все, что ему скажут, и не задает лишних вопросов.

Пару раз перед ним встает дилемма в духе «казнить нельзя помиловать». Но серьезно воспринимать этот выбор, глядя на мир глазами человека, который за последние десять часов лично перестрелял миллиард солдат, катаясь на игрушечном вертолетике, никак не получается. Освободить негодяя или пустить ему пулю в лоб — тут хоть монетку кидай. Сюжетная роль «жертв»

Пэйган действует как типичный тиран: казнит несогласных, похищает и пытает людей, промывает населению мозги повсеместной пропагандой.

обычно занимает пару минут экранного времени — откуда тут взяться сопереживанию?

Но главный грех сценаристов, пожалуй, в том, что обаятельного негодяя Пэйгана Мина задвинули на второй план. В кадре он почти не появляется, с героем общается по радиосвязи. А ведь получился он едва ли не лучше, чем психопат Ваас из **Far Cry 3**. Это сложный и неоднозначный герой, что проявляется и в его отношении к Гейлу: желание придушить молодого человека у него перемежается с едва ли не отеческими чувствами. Тем обиднее, что его роль в сюжете едва заметна.

■■■

В конце концов все сведется к выбору между двумя лидерами, борющимися за власть в «Золотом пути». Один радеет за древние традиции и уничтожение кустарной наркоимперии Мина, другая же считает, что без наркоденег у страны будущего нет и все опиумные плантации нужно сохранить. Оба в итоге проявляют себя подонками, но у обоих есть вполне убедительные основания.

И в этом проявляется странный дуализм Far Cry 4. Вы только что знатно оторвались в ее безумной песочнице: пострелять из всех мыслимых пушек, попрыгали с гор, покатались на слонах и теперь топаете на выход с тюком сахарной ваты в руках и широкой улыбкой на лице. И тут вас тычут носом в последствия.

«Видишь, что ты натворил? Видишь, чем ты в итоге стал?»

И вроде бы от этого делается страшно неуютно, а с другой стороны — мораль ясна. Если бы мы хотели как лучше, то сошли бы с пути еще на «секретной» концовке. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✗

Дождались?

Свою шутерную песочницу в Far Cry 4 разработчики довели почти до идеала, но по пути не сумели собрать из кучки интересных образов убедительный сюжет. Прямо закон сохранения массы: раз где-то прибыло, то где-то обязательно убудет.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Идеология китайских коммунистов против столетних монархических традиций.

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

ИМЕНЕМЕГОВЕЛИЧЕСТВА

Как настоящая гражданская война повлияла на конфликт в Кирате

В торого сентября 2010 года Бирну Шриста возвращался на поезде из Индии домой в Непал. Когда поезд шел через джунгли, несколько десятков пассажиров вскочили со своих мест, достали оружие — ножи, дубины и пистолеты — и захватили весь состав. Это были бандиты. В глуши джунглей они начали по очереди обирать до нитки каждого пассажира. Забирали все, что находили, — деньги, телефоны, драгоценности. Когда очередь дошла до Бирну, он спокойно отдал грабителям свои вещи.

Напротив сидела восемнадцатилетняя девушка. Бандиты схватили ее, стали срывать одежду и попытались изнасиловать прямо на глазах у матери. В Бирну девушка увидела последнюю надежду на помощь, к тому же она знала, что он боец элитного подразделения индийской армии, один из гуркки. Мужчина откликнулся и вскочил с места. Завязался бой. Своим кхукури, легендарным изогнутым ножом гуркки, он убил троих, еще девятерых ранил, а оставшиеся убежали в джунгли, бросив награбленное. Всего в поезде было около сорока бандитов, а Бирну отделался лишь травмой руки.

Индийская армия с позапрошлого века набирает сильных и выносливых бойцов среди жителей Западного Непала. О стойкости и бесстрашии гуркхов ходят легенды — так, индийский генерал Сэм Манекшава однажды заявил: «Если человек скажет, что он не боится смерти, то он — лгун или гуркх».

НЕ ХОДИТЕ В ГОРЫ

Город Покхара, где тренируют рекрутов, как раз стал одним из первых в путешествии разработчиков **Far Cry 4** по Непалу. Наблюдение за тренировками, рассказы старых воинов — все это понемногу начало менять облик будущей игры. Например, в арсенал героя попал тот самый нож кхукури.

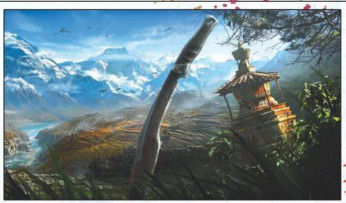
Марк Томпсон и Филипп Форнье из **Ubisoft** отправились в Гималаи, когда разработка уже началась. Именно Непал лег в основу вымышленного Кирата, но когда авторы вернулись в студию, они поняли — по сравнению с реальностью получается просто Диснейленд. Поэтому многое пришлось переосмыслить.

Первые концепции истории пришли из фильма «Смерть в горах» (Into Thin Air). Картина основана на реальных событиях, но ее завязка как раз в духе **Far Cry 3**. Группа легкомысленных альпинистов прилетает в

Far Cry 4 мог стать историей непутевых альпинистов, пока авторы не узнали о войне.

Десятилетняя война полностью изменила уклад непальского общества.

Непальские деревни и сейчас хранят следы гражданской войны.



Нож кхукури (кукри), иконическое оружие гуркхи.

столицу Непала Катманду, чтобы совершить восхождение на Эверест. Молодые люди считают местные обычаи не более чем предрассудками и смеются над предостережениями местных жителей. Заканчивается все трагично.

Когда разработчики увидели Непал изнутри, то обнаружили гораздо более глубокие темы. Главная из них — гражданская война, которая десять лет разрушала и без того бедную страну. По сравнению с ней байки непутевых туристов звучали как детские страшилки.

В 1996 году Коммунистическая партия Непала объявила народную войну королю. Коммунисты называли себя маоистами — в честь китайского вождя Мао Цзэдуна, хотя китайское правительство не признало и не поддержало повстанцев. Благородная битва за права и свободы, к сожалению, превратилась в десятилетнюю бойню, где обе стороны творили ужасные вещи. Эта война почти никак не освещалась в мире. Монополия на информацию — все газеты, журналы и издания — была у королевской семьи. Пообщаться в эти годы с маоистами удалось считанному числу журналистов с Запада.

«Товарищ Ранджи — высокая и сильная непальская девушка девятнадцати лет. Ее черные прямые волосы зачесаны назад, обнажая лоб. Мы стоим на холме в Западном Непале, и она с уставшим видом рассказывает мне, как убивала девятки солдат. Последние три года Ранджи вместе с отрядами маоистов бродит по этим горам. Их тактика и жестокость сеют ужас по всей стране. В сентябре 2002 года они держали в осаде полицейский участок в 50 милях к юго-востоку от столицы. Нескольких ее товарищей убили, но полицейские не хотели сдаваться. Тогда Ранджи выступила вперед. Она утверждает, что застрелила тогда 16 или 17 офицеров из полуавтоматической винтовки. Продолжала стрелять, пока ее не остановили свои. Бойцы потом говорили, что ее глаза просто пылали яростью», — пишет Эд Дуглас для National Geographic.

Первые годы войны маоисты добывали так оружие. Лучшее, что у них было, — винтовки времен Первой мировой, но даже они были редкостью. До 2001-го мятежникам противостояла только полиция. Летом того же года сын короля, принц Дипендра, невменяемый от алкоголя и наркотиков, убил всю свою семью, а потом застрелился сам. Повстанцы, воспользовавшись сумятицей, перешли в наступление. Но на престол взошел король Гьянендра и сразу мобилизовал армию. Война перешла к самому кровавому этапу.

Партизанские методы повстанцев десять лет вселяли ужас в полицейских и солдат.

ЭХО ВОЙНЫ

Томпсон и Форнье много бродили по тайным тропам повстанцев. Сейчас местные жители таскают по ним мешки с вещами прямо на своих плечах, поскольку транспорту там не пройти до сих пор. Марк к тому же бывший дизайнер уровней, поэтому он уже видит здесь богатые возможности для шутера с вертикальным геймплеем и множеством тактик.

Когда разработчики пришли в деревню, населенную по большей части маоистами, бывший боец Бхаби показала им следы боев в городе. Спустя восемь лет в зданиях все еще видны дыры от пуль. Женщина рассказала, что воевать шли не столько из-за идеологии, сколько с надеждой на лучшую жизнь: «Мне было лет пятнадцать, когда я присоединилась к маоистам. На самом деле меня привлекла их вера, что между бедными и богатыми больше не должно быть неравенства. Хотя и понимали, что воюем не для себя, а скорее для будущего поколения, и, в принципе, готовы были за это умереть». С той поры у Бхаби осталось много шрамов. «Нельзя увернуться от пуль во время войны», — говорит она.

Маоисты действительно привлекли многих идеями равенства, а для кастового общества — это больная тема. Когда полиция покинула деревушку, в бывшем здании правительства устроили швейный цех и дали работу далитам — людям самой низшей касты. Треть армии маоистов составляли женщины. Они, как и товарищ Ранджи, бились особенно яростно. Непальская пословица гласит: «Учить дочь — все равно что поливать газон соседу». Будущее большинства женщин было безнадежно, к тому же Непал стал одним из главных источников живого товара для публичных домов всей Юго-Восточной Азии.

Мэри Кроуфорд жила в Непале и боролась с сексуальным рабством. В своей книге она пишет: «Когда мы ехали к родственникам в Биратнагар, увидели, как на шоссе задержали сутенера. Он вез двух девочек лет четырнадцати, хотел продать их по 10 000 рупий. Я была в шоке. Сфотографировала их и написала статью, но материал не приняла ни одна газета».

Несмотря на благие мотивы, маоисты были невероятно жестоки. Когда они заняли одну из деревень, школьный учитель Наджит Базнет остался там единственным государственным работником. К тому же его брат был сторонником короля. «Ко мне подошли четверо — двое сзади, двое спереди. Они схватили меня за шею и окунули головой в реку. Стали пытать. Отрезали ногу, потом руку, изрезали голову. Я свернулся в клубок, просил о пощаде, и они бросили меня умирать», — вспоминает он. Сейчас, после мирного соглашения, Наджит продолжает работать учителем.

■■■

Пэйган Мин с его китайскими корнями становится воплощением ужаса и противоречий гражданской войны в Непале. Far Cry 4 не передает все ужасы войны, но намекает, что кошмар должен прекратиться. Хотя как Аджай Гейл изменит судьбу Кирата — решать, конечно, игроку. ■

Первый арт Far Cry 4 заставил подумать, что авторы не отреагировали на критику.

НАС НЕ СПАСТИ

FARCRY4

АРТЕМ МАЛЬШЕВ

Как Far Cry 4 вырос из ошибок Far Cry 3

В Америке популярна игра Scavenger Hunt — «охота на мусор» в дословном переводе. По правилам у команд есть список предметов, которые они должны найти раньше, чем их соперники. «Если бы **Far Cry 3** была этой игрой, то первый же предмет пресса и игроки уже пропустили», —считает ведущий сценарист проекта Джеффри Йохалем. После релиза он дал несколько интервью с общей темой «Игру неправильно поняли», и эта фраза использовалась в заголовках многих крупных изданий, среди которых, например, Time, Eurogamer и др.

Не секрет, что Far Cry 3 оказалась успешна и популярна. Несмотря на хорошие оценки, у многих критиков возникли вопросы и даже претензии — в первую очередь как раз к Джеффри.

В КРОЛИЧЬЮ НОРУ

По его задумке главный герой, Джейсон Броди, проходит путь от голливудского сопляка до истового воина, спасает свою беспомощную девушку и друзей, становится лидером островных дикарей, занимается сексом с местными женщинами и наводит праведный хаос в чужом мире. В Америке и Европе для таких сюжетов есть целый словарь нехороших эпитетов. Это и расизм, и сексизм, и стереотип «белого спасителя», и колониальные тропы… и их не любят примерно так же, как у нас «клюкву» — стереотипы о плохих русских.

«Джеффри Йохалем обещал перевернуть все клише видеоигр, а получилось наоборот — наполнил ими сюжет до отказа», — пишет Eurogamer, и к его мнению присоединяется большинство критиков.

Но именно это Джеффри и считает ошибкой. Оказывается, к стереотипам он относится тоже негативно, а сценарий Far Cry 3 — большая сатира на них, только хитро спрятанная. Как ловушка, чтобы игрок, увлеченный безудержным развлечением, вдруг понял и прочувствовал всю тяжесть проблемы на себе.

«Настоящая история этой игры — как загадка. Она не лежит на поверхности. Но если даже не пытаться ее разгадать, то сюжет вообще не имеет смысла», — говорит он в интервью для RPS. Под напором критики ему пришлось тыкать пальцем в большинство скрытых приемов. И этими объяснениями он выдал подход к дизай-

Этот парень поставил планку всем будущим игровым злодеям.

По задумке авторов Бак рушит стереотипы тем, что насилует мужчин, а не женщин.

Кират — родина Аджая, значит вмешиваться в ее дела можно сколько угодно.

За стереотипным спасением глупого племени авторы скрыли неприятный сюрприз.

ну, с которым дальше будут бороться сценаристы четвертой части.

«Это игра от первого лица. Джейсону двадцать пять, он из Голливуда. И то, как он видит все происходящее на острове, — только его мнение. Игрок лишь смотрит чужими глазами и примеряет на себя чужие взгляды». Иохалем имеет в виду, что герой заблуждается с своей роли «белого спасителя», и будь игрок внимательнее, он бы это заметил. «Обычный парень становится воином, занимается сексом с красивой девушкой перед всем племенем, кричит, что он приведет его к славе, — это же типичная фантазия поп-культуры».

Джеффри рассказывает о множестве намеков, которые оставил внутри. Цитаты из «Алисы в Стране чудес», аллегории в названии племени и всего острова, тема безумия — все это, по его словам, метафоры на видеоигру как выдумку, стандартное развлечение, играющие на самых низменных эмоциях. При этом, независимо от концовки, игра все-равно накажет персонажа — смертью или муками совести.

«Очень жаль, что нужно целое интервью, чтобы хоть немного приблизиться к истинной задумке», — пишет потом журналист RPS. И он прав, большинство объяснений Джеффри — поиски глубинного смысла, часто даже противоречивые. Главное, что он не учел, — игроки ассоциировали себя с персонажем. В Far Cry 3 играли миллионы. Невозможно, чтобы все одинаково воспринимали навязанную роль. И неправильно обвинять в невнимательности, когда игрокам дали такой отличный геймплей. История, посыл и процесс разошлись по разным углам. И авторы **Far Cry 4** прекрасно это понимают.

К КОРНЯМ

Подход к повествованию в новой части — одно из главных отличий от предыдущей. «Мы делаем игры не в вакууме, — отмечает сценарист Си Джей Кершнер в интервью Polygon, — поэтому в курсе всех обсуждений Far Cry 3. Люди нашли там много проблем».

«Первым делом мы решили избавиться от стереотипа «белого спасителя» — когда герой приходит в чужой мир, пытается всех спасти, решить их проблемы своим продвинутым пониманием вещей. Поэтому, придумав Кират, сразу же условились: для героя это будет родное место. Его родители отсюда, его семья отсюда — то есть он неотделимая часть Кирата, его культуры и истории. В то же время необходимо сохранить чувство новизны и открытия, поскольку это ключевая тема и игры, и бренда в целом. Если герой будет знаком с местностью и всеми персонажами, игрок почувствует себя отчужденно. Вот тогда мы и придумали: родители героя жили в Кирате, но уехали оттуда из-за гражданской войны, когда он был совсем ребенком. Обратно же он вернулся не для того, чтобы всех спасти, а просто развеять прах матери…» — так нарративный дизайнер Марк Томпсон рассказывает о введении игрока в процесс без агрессивного навязывания роли. Мотивы и ощущения будут полностью совпадать с персонажем.

Этого персонажа зовут Аджай Гейл. Но раз игроку непривычно слышать в свой адрес чужое имя, то в те же условия сценаристы поставили и героя. «Аджай Гейл звучит по-американски, где герой рос. Но в Кирате оно произносится Аджэ Гале. Даже имя будет звучать для него по-новому», — замечает Томпсон.

«Похожие ощущения от мира у игрока и героя мы хотели сделать во всем. Это для того, чтобы игра стала абсолютно личным опытом, а не просто чьей-то готовой ролью с заранее придуманными взглядами, — говорит ведущий сценарист игры Люсьен Соулбан. — Аджай Гейл станет для игрока просто транспортом для изучения мира. Мы хотим добиться ощущения, что Кират существовал задолго до его прихода. Здесь сформировались силы, отношения, есть свои лидеры и короли. Нам надо, чтобы игрок сам разобрался, какие мотивы движут одним персонажем, какие другим, все взвесил и сам решил, кому помогать».

Разработчики хотят, чтобы сюжет гораздо больше генерировал сам игрок на ходу и не спотыкался о задумки писателей. Томпсон вспоминает по этому поводу Far Cry 3, где игрок погружался в сайд-квесты, охотился на животных, захватывал вышки — словом, наслаждался процессом, а потом вспоминал: «О, а ведь я должен спасать друзей. Они в пещере, а я тут развлекаюсь. Какой же я ужасный друг». От таких противоречий на этот раз сценаристы пытались избавиться.

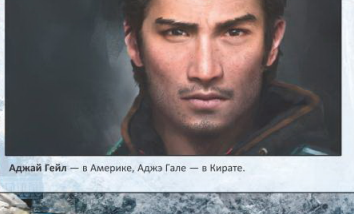
По словам Соулбана, главной темой Far Cry 3 было безумие персонажа. Наблюдение со стороны, как он меняется. Тема Far Cry 4 — в поиске Аджаем своего места и роли в Кирате.

Можно подумать, что такой подход — это побег от опасных тем и скандальных моментов. Томпсон утверждает, что не хочет заставлять игрока чувствовать вину за насилие и стрельбу. «Мы не хотим никого учить и ничего диктовать. Многие игры попали в эту ловушку: пытаться доказать, что насилие — это плохо, а вы негодяй, раз вам нравятся шутеры. Неприятно после 40-50 часов игры узнать, что, оказывается, вы делаете ужасные вещи и все люди просто монстры».

Far Cry 4 переполнен черным юмором. Вокруг стрельба, взрывы и убивают людей, но не проходит и десяти минут, чтобы игрока что-нибудь ни насмешило. Сценаристы понимают это и не собираются вставлять палки морали в колеса геймплея. Мораль игра включает только в том случае, если вы сами ей это позволите, — жестокие и нетерпеливые игроки могут вполне пропустить одну из идей Far Cry 4.

■■■

«Конечно, мы хотим что-то сказать этой историей. Но мы не собираемся указывать: вот наш посыл, и, если вы его не поняли, весь сюжет был зря. Здесь скорее так: вот вам мир, инструменты и геймплей. История получится вашей ровно настолько, насколько она принадлежит писателям», — говорит Томпсон. ■



Аджай Гейл — в Америке, Аджэ Гале — в Кирате.

Для Korn создание музыки к Downpour не стало первым опытом подобного рода — в 2008-м группа написала песню Haze для одноименной игры. До этого мелодии Korn попадали в саундтреки разных игр — например, NFL Street и Fight Club.

ЗВЕЗДНЫЙ ЧАС

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

Музыка популярных артистов в видеоиграх

За саундтрек к Mass Effect 2 Джек Уэлл был номинирован на важную медиапремию BAFTA.

Отдельно в Ubisoft могут гордиться личностью композитора Far Cry 4 — им стал Клифф Мартинес, бывший барабанщик Red Hot Chili Peppers.

Дональд Гловер, звезда сериала «Сообщество» (роль Троя Барнса), стендап-комик и рэпер, читающий под псевдонимом Childish Gambino, не так давно расширил зону медиавлияния. Его песня Crawl прозвучала в геймплейном трейлере **Far Cry 4**, и для кого-то имя Гамбино тут же стало ассоциироваться еще и с игрой **Ubisoft**. Нечто похожее случилось два года назад с певицей M.I.A., чей хит Paper Planes сопровождал вступление **Far Cry 3**. А летом этого года в беседах о свежеанонсированной **Mortal Kombat X** нередко вспоминали Виза Калифу — мордобой в дебютном ролике файтинга протекал синхронно его речитативу из Can't Be Stopped.

Коллаборации главных западных звезд с создателями видеоигр давно стали общим местом. Это взаимовыгодные сделки, завязанные на крупные суммы денег, а в некоторых случаях еще и на обмен аудиториями. Едва ли многие впервые узнали об Эминеме и Jay-Z из трейлеров **Call of Duty** (имена этих исполнителей ассоциируются сегодня, кажется, со всем на свете), зато вполне вероятно, что творчеством той же M.I.A. кто-то увлекся именно после третьей Far Cry. И это мы только о случаях продажи музыкантами прав на уже популярные песни, — отдельная история, когда процесс сотрудничества начинается с нуля и композиции пишутся специально для конкретных проектов (история отношений Пола Маккартни и **Bungie** — из последних примеров).

«Игромания» вспоминает самые яркие работы авторов игр с артистами за последние годы.

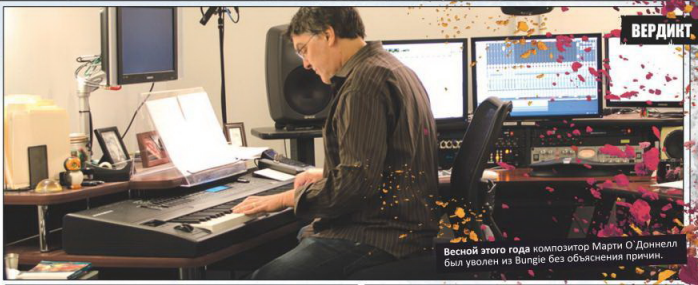
ПЛЕЙ-ЛИСТ НЕДЕЛИ

Среди новшеств некстген-издания **Grand Theft Auto 5** (речь и о PC-версии) авторы заявили расширенный плей-лист радио Fly-Lo FM — именной станции битмейкера, диджея и продюсера Flying Lotus, преемника великого J Dilla.

Напоминаем, что для поклонников рэпа в игре **Rockstar** предусмотрено три FM-канала. Помимо вышеупомянутого есть еще консервативный West Coast Classics (проверенный временем материал в диапазоне от треков Тупака до гангста-шлягеров дуэта N.W.A.) и Radio Los Santos, библиотека модного хип-хопа вроде Кендрика Ламара и Мака Миллера. FlyLo, в свою очередь, делает акцент на некоторые жанровые изощрения: в своих инструменталах Лотус сочетает гулкий, жирный бас с отрывками джаза и диковатой электроникой, в результате чего его музыка часто получается с психоделическим уклоном. В программе больше артистов из молодого поколения (Captain Murphy, Tyler, The Creator), но есть и настоящие ветераны сцены — к примеру, группа OutKast.

Сам факт наличия именной радиостанции в GTA уже любопытная история, но будто бы этого мало — музыканта попросили дополнить трек-лист для новой версии игры, включив туда еще полчаса его фирменного звука. Лотус работу выполнил, даже признался, что полчаса для него немного скромно, как артист он хотел выразиться поподробнее. Так или иначе, теперь на FlyLo FM заиграет культовый эмси-мистификатор MF DOOM (их трек с «хозяином» станции называется Masquatch), а это для фанатов рэпа уже вполне себе аргумент в выборе любимой игровой FM-волны.

Из колонки «похожие новости»: фоновой музыкой для все того же переиздания игры Rockstar занялся Alchemist, тоже продюсер и диджей (плюс рэпер), только, в отличие от Лотуса, уже без оговорок легендарный. В деле калифорнийский мастер хип-хопа больше двадцати лет, а в играх



Весной этого года композитор Марти О'Доннелл был уволен из Bungie без объяснения причин.

Гамбино, по его словам, большой фанат видеоигр.

В музыке Flying Lotus с 2006 года, но уже успел поработать со многими, в том числе легендарными рэп-исполнителями.

успел отметиться еще в 2009-м, когда стал одним из продюсеров саундтрека к **Grand Theft Auto: Chinatown Wars**. Вместе с ним тогда поработал артист Oh No — и он же задействован в создании партитуры для переиздания GTA 5. Оба музыканта отметились и в старой версии игры, так что ситуация фактически как и с Flying Lotus: компания Rockstar пригласила старых знакомых. А заглавную тему портативной GTA записали MF DOOM и участник группы Wu-Tang Clan Ghostface Killah, чей совместный альбом фанаты хип-хопа уже восемь лет ждут сильнее любых праздников. Пластинку двух импульсивных и непредсказуемых артистов публика получит явно нескоро (возможно, не получит никогда), остается сумрачно кивать головой под трек Chinatown Wars.

В разговоре о музыкальной программе GTA нельзя не вспомнить участие двух русскоязычных (один из них, правда, является таковым с оговорками) исполнителей в работе над четвертой частью. Сначала трек «Кинг Ринг» рэпера Сереги, к тому моменту уже бывший частью саундтрека фильма «Бой с тенью», включили в один из трейлеров игры, а затем исполнитель записал для проекта эксклюзивную песню — Liberty City: The Invasion (на альбоме просто «Вторжение»). С певицей Русланой на предоставлении авторам музыкального контента дело не закончилось, победительница «Евровидения 2004» получила роль диджея на внутриигровом радио Vladivostok FM. Интервью «Игромании» с артисткой опубликовали вместе с рецензией на GTA 4; сейчас его можно прочитать на сайте журнала.

ЧЕЛОВЕК-ОРКЕСТР

Саундтрек **Silent Hill** традиционно ассоциируют с именем японца Акиры Ямаоки, придумавшего музыку к большинству игр хорор-серии. С **Silent Hill: Downpour**, вышедшей два года назад, все сложилось внезапно: основным композитором проекта стал американец Дэниел Лихт («Декстер»), но больше всего публике запомнился трек приглашенных гостей, ню-метал группы Korn.

О сотрудничестве **Konami** с музыкантами было известно еще до трейлера, в котором прозвучала их песня; обеспокоенные фанаты даже безрезультатно протестовали против включения Korn в саундтрек посредством онлайн-петиции. Недовольство, впрочем, быстро сошло на нет. Работа у группы получилась действительно хорошая, да в Downpour песня вписалась вполне успешно.

История со сменой ключевого композитора сопровождала и создание **Mass Effect 3**. Вместо Джека Уолла, автора музыки для первых двух частей, саундтреком триквела занялся небезызвестный Клинт Мэнселл — бывший участник команды Pop Will Eat Itself и человек, написавший популярную мелодию к фильму «Реквием по мечте» (плюс нескольким кинолентам Даррена Аронофски; за музыку для картины «Фонтан» награжден «Золотым глобусом»). Вероятно, именно послужной список Мэнселла и в целом роль его личности в индустрии медиа сыграли роль в том, что новость фанаты серии восприняли без лишних эксцессов.

Не было повода для жалоб и у почитателей студии Bungie, в чьей последней (и самой масштабной) работе, онлайновом шутере **Destiny**, звучит сам Пол Маккартни. Правда, еще над саундтреком игры, четыре года создававшемся между Штатами и Англией (в том числе в знаменитой студии на Эбби-Роуд), работали постоянные композиторы Halo Марти О'Доннелл и Майкл Сальватори (первый из них известен также по квесту **Myth**), а трек артиста, Hope for the Future, играет лишь в финальных титрах.

Хотя здесь, конечно, любопытен и важен сам факт того, что экс-участник «Битлз» работал с авторами Halo. Вчера на юбилее королевы, сегодня — в титрах фантастического шутера. Удивительный культурный контраст!

Свою заинтересованность проектом Маккартни объяснил просто. Несмотря на до сих пор культовый статус The Beatles, немало молодых людей сегодня абсолютно не знакомы с его творчеством, а участие в работе над видеоигрой — лучший способ донести свою музыку до этого поколения.

■■■

В случае с Far Cry 4, конечно, все несколько проще: музыка, задействованная в шутере Ubisoft, по умолчанию близка многим современным поклонникам игр. Кроме Гамбино, здесь отметились и панк-рокеры The Clash, и Panjabi MC, и этно-психоделический фанк-коллектив The Bombay Royale. Другое дело, что, услышав этих прекрасных артистов где-нибудь у друзей или по радио, легко забыть о планах ознакомиться с их творчеством (а зачастую и о их существовании) уже через пару минут. Когда же речитатив Гамбино сопровождает животный хаос в трейлере ожидаемой игры, причем строчка «And I'm only looking back if I'm looking at her booty» подчеркивает кадр со слоном в стыдном ракурсе, музыка и имя ее исполнителя надежно врезаются в память. ■

Прилетит вдруг волшебник... а нет, не волшебник!

СТРАХ ВЫСОТЫ

ЯНА ЛЯСНИКОВА

Как дизайнеры работают с вертикальностью уровней

Отвесные скалы Кирата, ошеломляющие высоты и горный воздух... По сравнению с островами из **Far Cry 3** страна, которой правит Пэган Мин, намного разнообразнее в плане ландшафтов — и вертикальности уровней. Мы выясняли, как вертикальный геймплей развивался в играх и какое место в этой системе занимает **Far Cry 4**.

ИЗ ПЕНЫ МОРСКОЙ

В последнее время о вертикальном геймплее стали часто рассуждать: мы видим экзоскелеты в **Advanced Warfare** и лихо бегаем по стенам в **Titanfall**. Ассасины из **Assassin's Creed** свободно перемещаются по городу, Кратос из **God of War** злится, но карабкается по направлению к Олимпу. Тут следует разграничить игры от первого лица и от третьего — слишком разные как в перспективе, так и в жанровых условиях.

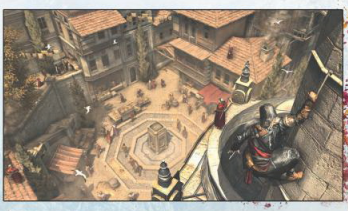
История с вертикальным геймплеем, конечно, не новая — все вот эти распрыжки в **Quake 3 Arena** или маневры в **Unreal Tournament 2004** были примерно про то же самое, что и актуальные игры. Персонажи умеют лихо маневрировать, в них изначально заложена способность резво скакать и бесстрашно переносить рокетджамп-другой. Far Cry 4 же в этой истории занимает особенную нишу — здесь персонаж зависит от окружения и подручных инструментов.

Если оглянуться, то станет понятно, что в прошлом игры были устроены немного по-другому. Шутеры от первого лица работали в одной плоскости. В **Wolfenstein** или **Blake Stone** это выражено достаточно очевидно — ходим по одному этажу и не прыгаем. **Doom** в этом плане продвинулся вперед, несмотря на то, что передвигаемся мы все равно в одной плоскости, архитектура уровней была относительно вертикальной — лифты, лестницы, ямы с кислотой. Из-за технических ограничений движок Doom не поддерживал многоэтажные уровни, а монстры, теоретически, все равно находились в одной плоскости с игроком. Иногда получались ситуации, когда можно было распилить импа, который стоял высоко-высоко над вами на стене, но по горизонтали все равно находился слишком близко, чтобы поймать животом лезвие.

Намного удачнее разные плоскости использовали платформеры: условный Марио или Мегамен бегает вперед-назад, высоко прыгает и стремительно ухает в пропасть. Способ прохождения таких игр почти всегда один — тот, который задумали разработчики. Перед вами буквально полоса препятствий, местами вариативная и с непредсказуемыми элементами в виде противников и всякой гадости, что они выплевывают. В каких-то местах идея эволюционировала, появлялись акробатические элементы: в **Flashback** и **Another World** мы карабкались по уступам, в **Bionic Commando** цеплялись кибер рукой за всякое.

Необходимо понимать, что без задействования нескольких плоскостей «вертикального геймплея» не будет; еще раз повторим, эта идея зависит от двух факторов — навыков подконтрольного персонажа и дизайна уровней. На них вполне могут оказаться самые разные штуки — что-то позволяет высоко прыгать или быстро пере-

Сколько девичьих сердец разбил легендарный принц!



Высоко сижу — далеко гляжу.

Сэм Фишер как всегда невозмутим.

Полеты во сне и наяву.

мещаться, другие бонусы разрешают летать.

ПОКОРЕНИЕ ВЕРШИН

Вернемся к играм от первого лица и обратим внимание на **Duke Nukem 3D** 1996 года — в снаряжение Дюка вошел джетпак. Для начала его нужно было найти, но после этого игрок спокойно мог некоторое время летать где угодно. Основным элементом геймплея в Duke Nukem это не стало, скорее было приятной дополнительной механикой. В **Blood** (на том же движке Build) летать нельзя, но зато в бонусах вместо джетпака — специальные сапоги, в которых можно было высоко прыгать и попадать в особо укромные места на уровнях.

А вот в трехмерных играх не от первого лица к этому моменту почти ничего не изменилось. Если это проект про акробатику и паркур, то мы вновь сталкивались с хитро построенной полосой препятствий. Лара Крофт карабкалась по крутым утесам, находя едва различимые выступы. Однако альпинистка могла исследовать мир только там, где это было нужно разработчикам, — все места для акробатики были тщательно спроектированы дизайнерами уровней.

Если игра была в другом жанре, например слэшером, вертикальность работала как способ путешествия из одного места в другое, попытка немного разнообразить игровой процесс и отвлечься от стрельбы или бесконечного рубилова.

Смотрите, студии выпускают бестселлеры вроде **God of War** и с десяток других игр, в которых обучают своих персонажей основам альпинизма. Кратос прыгает по вертикальным поверхностям, вонзая клинки в скалы, словно ледорубы. Но механика носит рамочный характер: по вертикальной плоскости мы карабкаемся в строго определенных местах.

Так выглядит и **BioShock Infinite**. Монорельс, который использует Букер, делает перестрелки интереснее, но появляется в исключительно обозначенных местах. Вершиной вертикального геймплея в играх с закрытым миром стала **Mirror's Edge**. Симулятор трейсера, в отличие от предыдущих игр, активно работал с механиками акробатики и маневрирования.

Получается, что в закрытых системах перемещение по вертикали чаще всего строго заскриптовано и ограничено архитектурой уровня. Лара Крофт не умеет летать, Букер не умеет летать, Фэйт не умеет летать — вся магия кроется в левелдизайне и инструментах.

НЕБЕСНЫЕ СТРАННИКИ

Рассмотрим другие закрытые системы, в которых одинаково важна как планировка уровней, так и способности подконтрольных вам персонажей. Постепенно геймдев приходит к мысли, что в воздухе простор для тактики шире, чем на земле, и с начала последнего десятилетия разработчики берутся за усовершенствование идеи Duke Nukem 3D. С разницей в два года вышли три игры, объединенные общей фишкой — джетпаком. Инвестиции **Dark Void** в игростроя неоспоримы, хотя задумка требует доработки: с трудом верится, что в одних эпизодах джетпак лишь помогает дотянуться до уступов, а в других его хватает на продолжительную битву в небесах. Сетевой шутер **Tribes: Ascend** ограничивает время работы ранца уровнем энергии. Джетпаки в Titanfall помогают разве что бегать по стенам, высоко прыгать и забираться на здания. Но этот шаг сделал сражения непредсказуемыми. Вертикальный геймплей в сетевых боевиках рассчитан на противостояние игроков, которые по своему усмотрению способны менять тактику, используя все прелести двух плоскостей.

Другой пример — игры с большими и сложными уровнями вроде **Deus Ex** или **Thief** с **Dishonored**. В них вертикальное маневрирование завязано на инструментах и способностях. Корво телепортируется и карабкается по балконам, Адам Дженсен постепенно учится высоко прыгать, Гаррет носит с собой веревочные стрелы. В отличие от джетпака из Duke Nukem 3D (временный, редкий бонус), у игрока почти всегда есть возможность пользоваться либо хитрыми инструментами, либо дополнительными способностями.

ПОКОРЕНИЕ НЕБОСКРЕБОВ

Как быть, если мир в игре открытый? По просторным локациям неудобно перемещаться на своих двоих, поэтому механику нужно в срочном порядке модифицировать. Проблему с горизонтальностью решили просто: для этого нужны транспортные средства. В **Darksiders** и ему подобных появились лошади, в **Mafia** — автомобили, в **Mass Effect** — мако. Да и на больших картах из **Battlefield** (хотя они в коем случае не опенворлд), конечно, не обойтись без техники.

С вертикально все намного хитрее. Простая, казалось бы, идея пройти город напрямик, по крышам, бельевым веревкам и проводам (а не бродить по извилистым улочкам), сначала стала откровением, а позже неотъемлемой частью вертикального геймплея открытого мира. Ее предтечей стал **Prince of Persia: The Sands of Time**. Начав с линейного PoP, **Ubisoft** сделала новый шаг вперед, выпустив Assassin's Creed. С каждым релизом акробатические этюды главного виртуального трейсера становятся изощреннее, а управление проще. Та же ситуация и с **inFamous** — с той разницей, что Коул Макграт меньше зависит от окружения и может сам молниеносно скакать по улочкам метрополиса. **Sunset Overdrive** подхватывает знамя, отправляя нас в стремительный полет.

Акробатика и вертикальная навигация в играх с открытым миром сделана слишком удобной, слишком универсальной — игрок почти всегда может забраться туда, куда ему вздумается, механика упрощена. Наверняка поэтому от линейных этапов такие игры все равно не избавились. В **Assassin's Creed: Brotherhood** линейное прохождение появляется в дополнительных заданиях, таких как пробежка за кардиналом ко ватиканской гробнице Ромула. Похожее сочетание линейного и нелинейного есть и в inFamous, когда игрок проходит миссии на время: один неверный шаг, и время ушло — начинай заново.

■■■

Far Cry 4 как раз игра с открытым миром, да еще и с горным ландшафтом, который как нельзя лучше располагает к вертикальной плоскости. Чтобы исследовать Кират, Ubisoft вручает нам довольно большой комплект «обрудования» — парашют, альпинистское снаряжение, костюм-крыло и даже вертолет. Все эти девайсы по большей части продолжают развивать механику Assassin's Creed с перемещением Аджая из одной точки на карте в другую.

Крутые скалы Кирата, тем не менее, совсем не меняют стиль игры, он тут сильно похож на Far Cry 3 и любую другую песочницу, — намного важнее наличие вертолета, который можно пилотировать в большинстве сюжетных заданий и даже в некоторых местах целиком ломать структуру уровня. Зачем скрытно скакать по горам и раскачиваться на тросе, когда можно пролететь мимо на коптере, поднять тревогу и устроить королевской гвардии фейерверк из ручного гранатомета? ■

В **Far Cry 4** взаимодействие с животными дошли до полного безумия — теперь даже слоны стали оружием в руках игрока.

ПРИРУЧИТЬ ЗВЕРЯ

АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

Как искусственные экосистемы работают в разных играх

Развитие экосистем в играх с открытым миром шло по нарастающей все эти годы. Еще в начале нулевых с трудом верилось, что разработчики будут прилагать столько усилий для моделирования городской и тем более природной жизни. В **Watch_Dogs** зачем-то симулируется движение потоков воздуха, зато в последних **Far Cry** все наглядное — согласитесь, намного увлекательнее убивать людей, когда за тобой по пятам гонится разъяренный носорог.

Чтобы понимать, когда стоит бояться условного носорога, мы классифицировали разные экосистемы и расскажем вам об их отличиях и эффекте на геймплей.

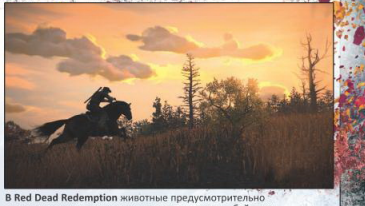
ЭКОСИСТЕМА ЗАКРЫТАЯ, СТАТИЧНАЯ

Когда просят привести пример тщательно проработанной окружающей среды с полным эффектом погружения, обычно вспоминают **Red Dead Redemption**. Едва ли не половину восторженных отзывов вестерн **Rockstar** получил благодаря живописной и опасной дикой природе. Здесь она в точности как настоящая: лисы нападают на кроликов, лоси отбиваются от койотов, медведи гоняют волков, бобры мирно строят плотины. Выживает сильнейший, таков закон, и протагонист Джон Марстон в этом мире не всегда хищник. У каждого игравшего наверняка есть история (или матерная видеозапись на YouTube), как он охотился ночью на пуму, фактически выступая в роли приманки. В такие напряженные минуты Red Dead Redemption давала фору любому хоррору и пробуждала подзабытое чувство дискомфорта от того, что ты занимаешь не главенствующее положение в местной иерархии.

Конечно, работа Rockstar не открыла новые горизонты, но после нее стало окончательно ясно, что игнорировать столь важный компонент нельзя. В той же серии Far Cry полноценная экосистема сформировалась вслед за Red Dead Redem-ption, в третьей части.

В **Far Cry 2** окружающая среда тоже находилась в зачаточном состоянии: хотя действие происходило в Африке, колыбели не затронутой человеческой деятельностью дикой природы, фауну каким-то мистическим образом представляли исключительно травоядные. Редкие встречи с зебрами и беззубая охота производили гнетущее впечатление; пятьдесят квадратных километров безымянной африканской страны пустовали. По злой иронии единственную угрозу представляли комары — разносчики малярии, от которой главный герой глотал таблетки горстями.

Зато **Far Cry 3** на фоне предшественницы выглядела еще выигрышнее, шагом вперед в эволюционном плане. Взяв за основу идеи из Red Dead Redemption, студия **Ubisoft Montreal** лишь сдвинула ползунок угрозы от столкновения с дикой природой — она стала одинаково опасна и для игрока, и для NPC. Это приводило порой к забавным ситуациям, когда в самый разгар перестрелки на пиратов нападали пантеры, гулявшие неподалеку. Хищников можно было даже натравливать на неугодных: открыл клетки с тиграми, и те пошли мстить браконьерам; подманил врага к леопарду, и беднягу разорвали на куски.



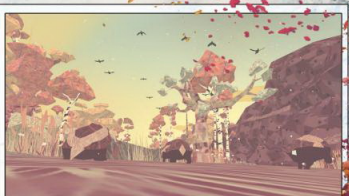
В Red Dead Redemption животные предусмотрительно рассортированы по ареалам: в прериях пасутся буйволы, в горах обитают пумы, в лесу живут медведи.

Последние две части Far Cry служат наглядной демонстрацией того, какого прогресса достигли игры с открытым миром, насколько правдоподобными и насыщенными стали их экосистемы. Но при всей кажущейся доступности фауна и флора подобных проектов под замком: они здорово имитируют переменчивость, но на самом деле статичны и не поддаются влиянию извне. К счастью, индустрия способна предложить не только это.

ЭКОСИСТЕМА ЗАКРЫТАЯ, ДИНАМИЧНАЯ

Одно дело, когда среда — это шестеренка в механизме, работающая на аутентичность созданного мира, и совсем другое — когда на ней завязан весь процесс. Как, например, в **Tokyo Jungle**, игре от студии **Crispy's** с удивительно цельной экосистемой в основе механики. Здешний геймплей строится на обломках современного Токио после техногенной катастрофы. Люди исчезли, а полноправными хозяевами асфальтовых джунглей стали животные — свиньи и жирафы, олени и бегемоты, коровы и дикобразы... всего более пятидесяти видов. В зависимос-

Слоны в Tokyo Jungle умеют постоять за себя, но и они пасуют перед радиацией, убивающей все на своем пути.



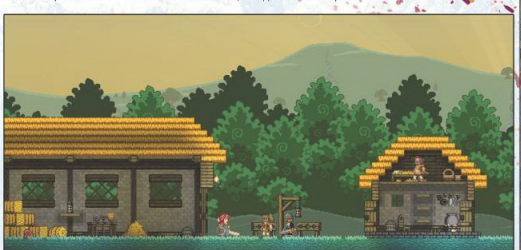
Shelter, возможно, не самый увлекательный симулятор выживания, но один из самых красивых — точно.

ти от выбранного зверя меняется тактика поведения в городе. Трогательный шпиц в начале сюжетной кампании не столько охотится на кур, сколько трусливо прячется по кустам, иначе велик риск нарваться на габаритных сородичей. Гиены, напротив, свободно передвигаются группами по карте и вообще чувствуют себя хозяевами положения — по крайней мере, пока не придут львы. Панда на правах всеядного животного отсиживается в укромном месте и, грызя листья бамбука, наблюдает за происходящим с плохо скрываемым безразличием. По мере развития событий расстановка сил меняется: охотники становятся жертвами, аутсайдеры выбиваются в лидеры ввиду переменчивости среды. А потом появляются динозавры и баланс летит к чертям. Зато весело.

По всем формальным признакам тривиальный симулятор выживания Tokyo Jungle сложнее, чем кажется. Так, помимо добывания пропитания, особое внимание уделяется репродуктивной функции. Поискам самки мешают агрессивное окружение и растущий уровень радиации, сроки поджимают, но, даже найдя идеальную особь, надо еще добиться ее расположения. Череда ухаживаний сводится к набору массы и, как следствие, очков опыта — и вот наш одиночка обзаводится благоверной, а затем и потомством с его генетическим кодом. Теперь вы стая.

Не то чтобы Tokyo Jungle в такие моменты превращается в интерактивный учебник по биологии, но определенную образовательную функцию выполняет. В процессе прохождения ты не просто перебираешь в голове остатки школьных знаний, особенно главки про пищевые цепи, естественный отбор и поведенческие механизмы, а также учишься чему-то новому — скажем, как курицей отогнать со своей территории дикобраза. Вопрос в том, где эти умения применить.

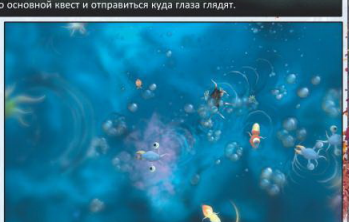
Есть и более скромные по задумке и реализации симуляторы выживания. В **WolfQuest** темы размножения и поиска пищи ограничены рамками национального парка, где происходит действие. В **Shelter** борьба барсучихи за жизнь своего потомства почти полностью подчинена линейному сюжету. В **Little Barker — Kudryavka** бездомная собака выживает в суровых климатических условиях, не контактируя с другими животными. Объединяет все игры одно — чувство сопричастности с природой, когда ты настолько плотно интегрирован в среду, что каждый ее негативный фактор воспринимаешь как личную трагедию. Незабываемый опыт и непередаваемые ощущения.



Starbound предоставляет практически полную свободу действий. В любое время можно забыть про основной квест и отправиться куда глаза глядят.

ЭКОСИСТЕМА ОТКРЫТАЯ, ГЕНЕРИРУЕМАЯ

Следующая эволюционная ступенька — автоматически генерируемая экосистема. Элемент внезапности здесь играет определяющую роль, и вполне возможно, что вокруг него будет выстраиваться целая механика.



Клеточный уровень в Spore принято считать самой примитивной и скучной частью игры. К счастью, он же самый непродолжительный.

Взять хотя бы **Spore** — игру Уилла Райта, симулятор жизни от клеточного уровня до космических завоеваний. Проект на ходу создавал сотни сценариев развития цивилизации. Методы выживания, репродукции и контактирования с обитателями планет всякий раз менялись и зависели от множества условий вроде особенностей ландшафта и анатомии вашего существа или характера его питания. Из-за этого каждая кампания в Spore воспринималась по-иному и дарила новые эмоции.

Похожие игровые принципы заложены в механику двух космоопер, в настоящее время находящихся в разработке, — **Starbound** и **No Man's Sky**. Снова процедурный контент, диковинные фауна и флора, элементы крафтинга. И цель та же — исследование вселенной на предмет ресурсов и приключений. Различия кроются в подходе: если Starbound тяготеет к земле, к обустройству собственного жилища, и в целом напоминает **Terraria** с космическими шаттлами, то No Man's Sky стремится в небеса и обещает бескрайние просторы космоса и уникальную систему генерации планет. И когда обе игры выйдут, каждый из нас найдет в них что-то для себя. ■

Святослав Торик

Жанр
Приключение, экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal & Co
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, PS4, Xbox One
Сайт игры
assassinscreed.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel i7 series, 8 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel i7 series, 12 ГБ, 4 ГБ видео

НОВОЕ ПЛАТЬЕ КОРОЛЯ

Великая французская революция — символ грандиозных перемен, все признаки отжившей старорежимной эпохи выгнали поганой метлой. **Assassin's Creed: Unity**, словно в подражание ключевому событию мировой истории, всем своим существом показывает, что она тоже куда лучше и прекраснее предыдущих игр серий — новая и беспокойная.

Заканчивается история с революцией от **Ubisoft** так же, как и настоящая: участники разбегаются по своим углам, а миллионам наблюдателей в конце только и остается, что перешептываться: «А при короле-то лучше было».

Нет повести печальнее на свете

Но ладно бы революция — в конце концов, это всего лишь фон для очередного конфликта между храмовниками и мужчинами в капюшонах. У мальчишки Арно Дориана отец-ассасин погибает от руки тамплиера, десятилетнего сироту берет под свое крыло другой храмовник — великий магистр местной ячейки ордена. Мотивы и расчеты властного человека относительно Дорианамладшего так и остаются сокрытыми от публики, потому что через несколько лет его тоже убивают. Обвиняют в содеянном оказавшегося неподалеку Арно. Несправедливо осужденного юношу бросают в Бастилию, но тут наступает 18 июля 1789 года...

Дальше начинается история мести: Дориан становится ассасином, бегает по революционному Парижу, настигает злодеев в трущобах и дворцах и периодически пересекается с Элизой де ла Серр — дочкой убитого тамплиера, которая как раз вступила в орден. Надо заметить, что и ассасины, и тамплиеры в Unity друг с другом все прекрасно знают, но почему-то не хотят переходить к открытой конфронтации — видимо, уже поняли, что это бесполезно. Арно и Элиза, что вместе росли под одной крышей, то целуются, то враждуют, бегают по крышам и дворцам то вместе, то порознь и лишь под конец находят общую цель.

Во всех предыдущих Assassin's Creed в центре сюжета была криптоисторическая борьба протагониста и локальных властителей. Отсюда эти постоянно нахмуренные городские стражники, мутирующие со временем в офицеров и элитных гвардейцев, необходимость взаимодействия с местным криминалитетом и прочие признаки приключений в нелегальном поле. Могущественный тиран в этих играх обязательно был заметным пассионарием (Родриго и Чезаре Борджиа, Чарльз Ли, Лауреано Торрес... ну, вы поняли), которого в конце игры убивал смелый асса-

Пожалуй, единственное, что не претерпело никаких изменений с 2007 года, — это синхронизация с последующим прыжком веры в тележку с сеном.

Как говорили во времена Великой французской революции, «мир хижинам, война дворцам». И действительно, по сюжету Арно чаще всего убивает во дворцах.

син, а в истории человечества — какой-нибудь фанатик или «по ошибке выпитый яд».

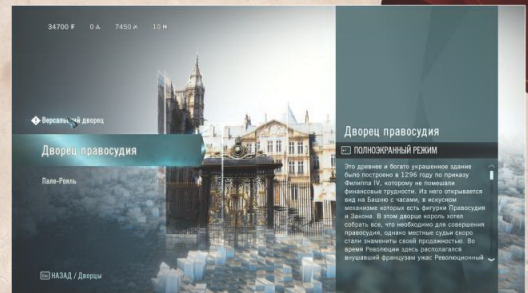
В поздних играх конфликт постепенно смещался в сторону протагониста и его переживаний; в **Black Flag** и **Rogue**, кстати, исторический фон тоже убрали на второй план. Мало кто знает про Семилетнюю войну и, скажем, землетрясение в Лиссабоне.

С другой стороны, Великая французская революция — событие яркое и значимое, но история все равно зациклена на Арно. Хотя, казалось бы, политических деятелей на тот момент — не сосчитать, ключевых событий — выше крыши, негодяев и кандидатов в тамплиеры — на две амбарные книги. Но нет, восемьдесят процентов исторического шарма плавно переезжает в суховатую энциклопедию, а в оставшихся двадцати эпизодически мелькают Видок, Лавуазье, мадам Тюссо, маркиз де Сад, Наполеон с Робеспьером да пара персонажей, которых по имени узнают разве что невероятные зануды.

Unity хочет начать с чистого листа — в нее можно играть и без всякого знания мифологии предыдущих частей: здесь нет никого из старой гвардии, а во вступительном ролике дают краткую вводную о том, кто вы, что вы и зачем. Проблема в том, что Unity не хочет начинать с чистого листа другие важные вещи, например, структуру игры, — сравнений с ранними частями не избежать.

Пусть едят бриоши

Assassin's Creed: Unity вернулась к истории одного города, без морских просторов и бескрайних лесов, — самое время вспомнить про Эцио. Изменились масштабы: в игре воссозданы красивейшие храмы, дворцы и палаты.



Энциклопедия в AC: Unity скупа на подробности, но дурацкие и нарочито неуместные комментарии украшшего ее хакера пробрались и сюда.

Удивительно выглядят они не только благодаря технологиям, но и вниманию к мельчайшим подробностям, которые присущи игровой Бастилии, собору Парижской Богоматери или Дому инвалидов. Неописуемая даже скриншотами красота этих мест заставляет поверить в то, что судьба чудесным образом занесла вас в натуральный Париж двухсотлетней давности. Французская столица битком набита культурно важными элементами — уж точно не меньше, чем Венеция и Флоренция, вместе взятые. Более того, если раньше можно было войти лишь в специально построенные здания, то сейчас каждый второй дом приглашает вас внутрь гостеприимно распахнутыми окнами и дверьми.

Прыгая с крыши на крышу парижских многоквартирных домов в конце восемнадцатого века, нет-нет да и перенесешься в Венецию или Флоренцию начала века шестнадцатого, вновь почувствовав себя в шкуре бегающего за девками и драками Эцио Аудиторе. Схожесть ощущений подтверждается, если внимательно посмотреть на Арно Дориана, главного героя Unity, — и он, и итальянец явно написаны по одному типажу: статный молодой авантюрист, обласканный фортуной, ищет свою судьбу. И вы не поверите, какие нотки слышатся в ключевых мелодиях Unity… да-да, это мелодия Йеспера Кюда, которой он ославил **Assassin's Creed 2**.

К узнаванию относится и такая привычная уже вещь, как собственное убежище, кафе «Театр». Это не особняк Монтеридже и не поместье Дэвенпорт в плане утилитарности — здесь нет никаких полезных функций, кроме сбора доходов, но это уже такой обязательный кусок фирменного геймплея, что куда ж без него? Вон систему ресурсов и крафта выкинули, проапгрейдить кафе полностью можно вообще за один подход, да по большому счету можно вообще без него обойтись, но привычка же! Люди не поймут!

И это лишь один из примеров того, чем на самом деле является Assassin's Creed: Unity, — кадавром, собранным из усовершенствованных кусков геймплея старых игр. Такое ощущение, будто в головном офисе Ubisoft, почувствовав надвигающийся кризис серии, затребовали список ключевых особенностей всех игр с разбивкой по популярности у публики и прессы. «Ну-ка, — говорит мсье Гиймо, — назовите мне лучшую игру серии. Ах, это Assassin's Creed 2? Отлично, а что в ней чаще всего одобряют критики? Харизматичного героя? Историческую архитектуру? Продвинутую графику? Вы все правильно поняли, господа, — за работу!»

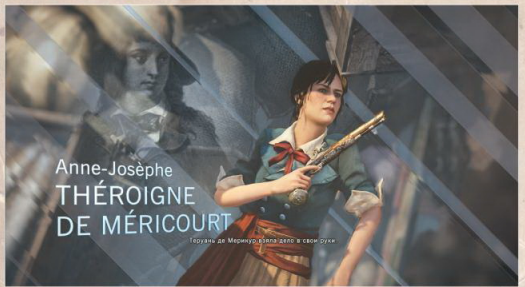
Пятеро врагов — это, как правило, предел возможностей. Без гаджетов, одним только холодным оружием, здесь не справиться.

Один на всех и все на одного

Главное, что неплохо получилось поменять, — это боевую систему. Больше никаких убийств по цепочке и одноконечных контратак. У врагов теперь есть обозначенная сложность AI и шкала здоровья, они обожают прерывать вашу серию атак предательским ударом или выстрелом, причем и своевременное парирование не всегда спасает.

Арно умирает быстро, враги не ходят поодиночке, уже три-четыре гвардейца гарантированно могут разобраться с бестолковым мужиком в капюшоне. Игра навязывает аккуратное прохождение, убийца не должен быть громкой и бронированной машиной смерти, приходится работать точечно.

Тактической глубины придает возможность укрываться по системе «последней известной позиции», одолженной у **Splinter Cell: Conviction**. Увидев, что Арно скрылся где-то за зеленой оградой, стражники побегут толпиться вокруг кустов, а в это время ассасин может выйти с другой стороны и заколоть незадачливых гвардейцев.



Это — Анна-Жозефа Теруань де Мерикур, реальная историческая личность. Но с ней вам удастся разве что парой слов перекинуться.

В режиме совместной игры совершенно не требуется общаться или вообще хоть как-то действовать. Награда достанется даже тому, кто все задание просидел на стартовой точке.

Лекарства будут улетать со свистом, поэтому надпись «у вас нет этого предмета» в критический момент вы будете видеть слишком часто.

В некоторых сюжетных заданиях нужно тщательно планировать проникновение на охраняемую территорию. В этом помогут как встроенные в сюжет средства отвлечения (даровая свобода заключенным крепости, можно зачистить двор от охраны, не запачкав собственных рук), так и личные гаджеты Арно. Например, склянка с ядом служит отличным оружием массового поражения. Шутиха выманит неудобно стоящего охранника, бросок дымовой гранаты — Дориан ловко закалывает парочку расчихавшихся врагов. Пистолет — куда ж без него? Важное нововведение в арсенале по форме, но не содержанию — «призрачный клинок», пристегнутый к запястью арбалет со сменными лезвиями. Идеальное оружие для упокоения на расстоянии без лишнего шума. Альтернативно арбалет стреляет психотропным снарядом, обращающим даже самого преданного своему делу офицера в безумца, нападающего на всех подряд. Нечто похожее мы видели в Rogue и Black Flag — трубка с дротиками или винтовка работают по похожему принципу.

Важно понимать, что пересобранная боевая механика не избавляет игру от «синдрома Ubisoft» — всех этих вышек, побочных заданий и другой мелкой ерунды. Да, мы находимся в безумно красивом городе и больше не убиваем людей пачками, но работает Assassin's Creed: Unity все-таки по знакомым принципам.

Увидеть Париж и не умереть (от скуки)

Во главу угла ставится не сюжетная линия, а возня в песочнице, и на этот раз она по богатству и насыщенности, пожалуй, сравнится с третьей частью. Основная цель беготни по Парижу — заработок предметов и денег на их покупку, хотя историю можно пройти и без них, поскольку всю необходимую экипировку суфлер подсунет по ходу пьесы.

Геймдизайнеры довели введение игрока в побочную активность до простейшего механизма. Пробегая по улице по своим важным ассасинским делам, Арно может внезапно увидеть, как два «патриота» пытаются ограбить или даже убить мелкого лавочника, заподозренного в сочувствии роялистам. Игра тут же любезно подсвечивает их с предложением убить. Два укола — и готово; появляется надпись о том, что выполнено одно из пятнадцати уличных событий. Такие «фастфудные» квесты возникают постоянно, отнимают у Дориана не больше полуминуты, а в

МЕТАКОМПАНЬОНЫ

Вот уже не первый раз Ubisoft выносит активность за пределы самой игры. Как в Splinter Cell: Blacklist и Assassin's Creed 4, можно скачать специальное мобильное приложение. В случае с AC: Unity оно маскируется под особую игру, но на деле это что-то вроде фейсбучной Project Legacy или «заданий братства» из предыдущих Assassin's Creed. В приложении вы будете со временем открывать специальные «голубые» сундуки и миссии, которые Арно Дориан сможет активировать в своем виртуальном Париже. Но лично нам больше понравилась возможность читать энциклопедию игры на мобильнике.

Кроме того, Ubisoft ввела для каждого игрока метапрогресс в браузере. Эта штука называется The Initiates и живет по адресу *aciniitiates.com*. Выполняя различные действия в AC: Unity, вы прокачиваете свой Initiate-уровень и получаете доступ... да-да, к сундукам! Только на этот раз они «золотого» цвета. Кроме того, уровень можно прокачать, привязав к Uplay игры и фигурки серии Assassin's Creed.

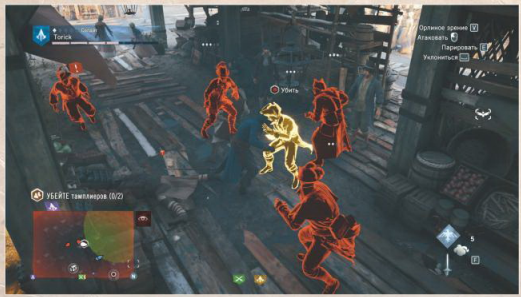
награду за несколько совершенных добрых дел дают все возрастающие суммы денег.

С исследованием новых районов (которые, к слову, можно открыть в полном объеме хоть в самом начале) открываются детективные истории — пожалуй, самые интересные занятия в Unity. Арно прибывает на место преступления, знакомится с его сутью, затем опрашивает окружающих, собирает улики (порой даже по нескольким локациям), в конце концов с вашей помощью определяет виновного и производит гражданский арест за вознаграждение. Даже если вы ошиблись, никаких морально-бытовых последствий не будет — просто денег меньше дадут.

На карту Парижа вынесены и точки активации совместной игры, навязывания которой мы опасались еще с первыми видеороликами. Задания в этом режиме сделаны по тому же образцу, что и обычные поручения, — их все можно было бы выполнить и в одиночку. Матчмейкинг работает быстро и, если не находит готовых игроков, без проблем закидывает вас в уже идущую сессию. У совместной игры только одна проблема: лаг в бою не позволяет нормально парировать и отскакивать. К счастью, со смертью бойца миссия не заканчивается, а павшего собрата можно вернуть к жизни, убрав необходимость бежать через всю карту с последней контрольной точки. «Кооператив» не является обязательным, но в нем можно заработать очки опыта для покупки навыков, крайне полезных в повседневной жизни ассасина, и кое-какую экипировку. Ну и ливры, конечно.

Еще один уникальный источник денег — «разломы», открывающиеся по мере прохождения сюжетной линии. Пробравшись в портал, Арно попадает в другой исторический период, где за указанное время должен собрать разбросанные по городу предметы, — аналогичный режим, кстати, был в AC2, только без путешествий во времени. Разломов не очень много, они все достаточно просто исполняются, а денег приносят вполне приличных — как раз такие суммы, которые помогут уверенно встать на ноги в самом начале игры.

Также в программе: кокарды с триколором, некий ресурс для мобильного приложения, заметки для энциклопедии, загадки Нострадамуса, а еще задания от клуба ассасинов и уважаемых граждан Парижа. Словом, остаться в Париже можно надолго.



В достоинства AC: Unity следует записать тот факт, что орлиное зрение наконец-то стало самым полезным навыком ассасина.

Каждая игра этой серии оставляет свои впечатления. Assassin's Creed: Unity мы запомним как эксперимент, подгрызающий столпы предыдущей трилогии и вносящий свои значительные поправки.

Мы запомним ее как игру с графическим движком нового поколения — с придирчиво детализированными зданиями (говорят, Нотр-Дам де Пари обошелся Ubisoft в два года человеко-часов) и огромным количеством виртуальных людей на открытых пространствах (еще одна уникальная технология). Мы запомним ее как игру с неплохой тактической боевкой и правильным количеством гаджетов. Мы запомним ее как песочницу с невнятным сюжетом и валом побочных заданий.

Великая французская революция продлилась десять лет, сменив в процессе трех правителей. Никто не знает, в каком направлении пойдет Ubisoft в следующий раз и когда она нащупает правильный путь. А сейчас, как говорит один из персонажей Assassin's Creed: Unity, остается только смазать жиром молоток и ждать, когда кот на нем женится. ■

Реиграбельность
да
Классный сюжет
нет
Оригинальность
нет
Легко освоить
да

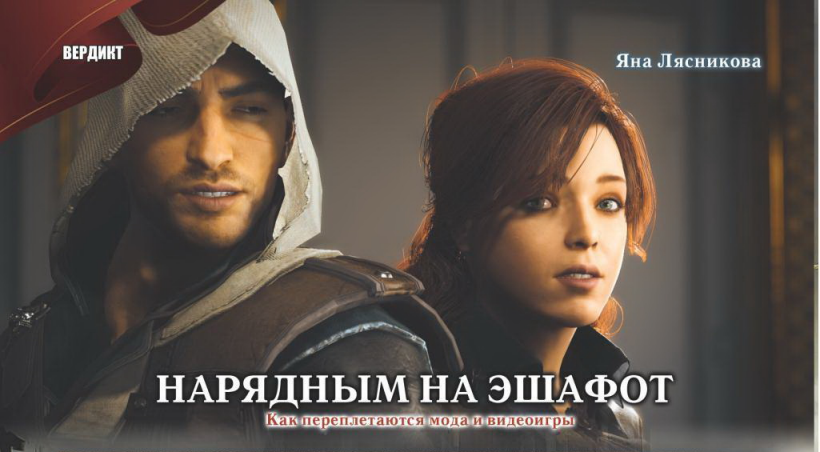
Дождались?

Первый Assassin's Creed нового поколения тащит за собой не только великие открытия, но и великие недоработки. И мы, пожалуй, готовы с ними смириться.

Геймплей: 7
Графика: 10
Звук и музыка: 8
Интерфейс и управление: 7

Рейтинг
7,5
ХОРОШО

Яна Лясникова



НАРЯДНЫМ НА ЭШАФОТ

Как переплетаются мода и видеоигры

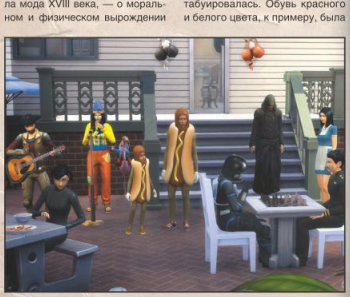
Не секрет, что дизайнеры **Ubisoft** с трепетом относятся к парижской архитектуре, но для правдоподобия одного города мало — надо и кунтуш правильно изобразить. «Игромания» выяснила, что такое кунтуш, как мода связана с игровой индустрией и удалось ли Ubisoft воссоздать стилистику французской революции.

Треугольник и другие модные тренды XVIII века

Председатель «Левой партии» Жан-Люк Меланшон, бегло ознакомившись с **Assassin's Creed: Unity**, решил, что в игре воспевается ненависть к французскому народу. Но так ли это на самом деле? Детализация одежды знати вторит тому, о чем кричала мода XVIII века, — о моральном и физическом вырождении верхушки власти. Рафинированный образ жизни высшего общества отражается в модных трендах, словно в зеркале правды. В мужском и женском облике подчеркивается кукольная изящность и резкое нарушение пропорций человека. Особенно явно это видно по фасонам женских платьев. Узкие плечи, тонкая, затянутая в корсет талия и гипертрофированная форма юбки внезапно роднят женскую фигуру с равнобедренным треугольником. Неприспособленность к труду выливается и в громоздкие прически, настолько смещавшие центр тяжести, что прогулка по парку без трости могла окончиться падением в канаву.

Сегодня каждый одевается кто во что горазд, но в XVIII веке мода ритуализировалась и табуировалась. Обувь красного и белого цвета, к примеру, была привилегией знатных дам. Черная считалась парадной, а кирпичневая предназначалась для прогулок. Короткие, закрывающие коленную чашечку брюки, называемые кюлотами, свидетельствовали об аристократическом происхождении владельца, а демократы надевали только длинные, за что и получили прозвище «санкюлоты» (дословно — «без коротких штанов»). Даже цвет галстука отражал политические пристрастия французов.

В семидесятые приходит понимание, что культура должна изменять людей, а не наоборот. На смену жадному до золотых пуговиц рококо приходит классицизм. В искусство возвращается простота форм и линий. В Париже выходит первый fashion-журнал «Галерея мод». На стиле одежды постепенно оказывается английская сдержанность и элегантность. Более строгие и простые формы костюма, пришедшие в повседневную моду, называют «англез», а французский стиль, соот-

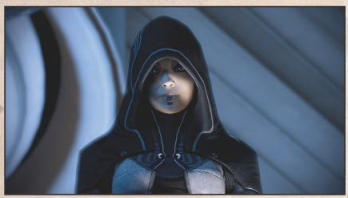


У симов своя атмосфера.

ЛЮБОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ МОДЫ В ИСТОРИЧЕСКОМ КОСТЮМЕ — ЭТО СТИЛИЗАЦИЯ

«Игромания» показала скриншоты из Assassin's Creed: Unity эксперту — Ирине Носовой, заведующей сектором международных и межрегиональных выставок ГБУК г. Москвы МВЦ «Музей моды»:

«Мода циклична. Она черпает вдохновение из разных источников, не копируя, но преобразуя опыт предыдущих эпох. Это связано с тем, что современный человек смотрит на жизнь иначе, чем тот, кто жил много лет назад. Любое проявление моды в историческом костюме — это стилизация. Для создания образа берется конкретный исторический элемент и на него накладывается собственное видение модельера. В целом антураж Франции XVIII века воссоздан хорошо, но надо понимать, что игра не ставит перед собой задачу сделать кальку с исторического костюма. Это видно даже по лицам персонажей — они абсолютно современные. К тому же два-три столетия назад еще не существовало фотографии, поэтому мы можем судить о людях той эпохи лишь по портретам. А откуда нам знать, не польстил ли художник своему заказчику? Жозефина, по историческим данным, была отнюдь не первой красоткой Франции, да и стандарты красоты с тех пор не раз менялись. Но в играх будет использован образ Жозефины, окутанный ореолом царственного величия, — тот, к которому все привыкли».



Сказ о том, как ниндзя-готы космос покоряли.

Симы знают толк в вечеринках.

ветственно, «франсез». Однако силу влияния рококо на моду культура преодолеть так и не успела… Началась революция.

Поп-культура заложила в наши головы идею, что штаны вошли в женский гардероб только в XX веке благодаря самоотверженной борьбе феминисток за равные права женщин с мужчинами. Однако Элиза щеголяет в брюках, ничуть не стесняясь. Может показаться, что это намеренное упущение Ubisoft. Но нет! «Давайте обратимся к классике. В пьесе Уильяма Шекспира «Двенадцатая ночь», датирующейся 1602 годом, Виола надевает костюм своего брата-близнеца Себастьяна. В пьесе Карло Гольдони, 1749 год, Беатриче Распони также одевается в мужское платье. В романе Дюма «Двадцать лет спустя», 1845 год, Миледи примерно за полтора столетия до французской революции носит брюки, — говорит Ирина Носова. — Модельеры той эпохи даже придумали для дам особые костюмы для верховой езды, включающие специальное удобное пальто, напоминающее мужское».

История моды — наука увлекательнее, чем кажется на первый взгляд, а уж французская мода XVIII века тем более, ведь ей удалось невероятное. Она за каких-то сто лет довела до абсурда придуманное ранее, внесла собственных нелепостей и схлынула, как волна, оставив после себя богатое наследие. «Франция XVIII века оказала огромное влияние на современную культуру, — уверена Ирина Носова. — Представьте, сегодня процентов на тридцать мы говорим по-французски. То же происходит и с модой. Кринолины и фраки стали неотъемлемым свадебным атрибутом. Галстуки и лосины прочно вошли в наш повседневный гардероб». В компанию к галстукам можно отнести пуговицы, популяризованные в эпоху рококо, и зонт от дождя — до этого существовали лишь зонтики от солнца.

Мода на достоверность

Игровую индустрию захватила модная лихорадка. Стилистика коллекций Гарета Пью (любимца Мэрилина Мэнсона, Кайли Миноуг и Бейонсе) и Ирис ван Харпен, создающей сценические костюмы для Бьорк и Леди Гаги, стала основой моды в **Deus Ex: Human Revolution**. К тому же на футуристический гардероб повлияло творчество модельера Иссэя Миякэ и бразильского дизайнера Андреа Чавес, которая придумала знаменитые «туфли-невидимки».

Геймдев, в свою очередь, открыл миру подиумов и манекенщиц новые горизонты. Конструи-

Джек, смени стилиста!

Девушка в красном — классика жанра.

Мастер-класс: как остаться модником даже на баррикадах.

В любой непонятной ситуации носи casual.

рование одежды в реальном мире связано с массой ограничений, таких как фактура ткани, ее усадка, стойкость краски и т. д. Видеоигры дали модельерам то, чего не может дать обычный мир, — условность и виртуальность, расширившие рамки творчества. Тем не менее обычно модельеры сотрудничают с разными видеоиграми. Протагонисты **Devil May Cry 2**, например, одеты дизайнерами Diesel. А в виртуальной вселенной **Second Life** представлены бренды Reebok, American Apparel, Union Bay и Adidas.

Многие серьезные проекты поддерживают в игроках стремление к индивидуальности. Тратьте игровую валюту на стильные футболки для Нейта из **Uncharted**. Разрабатывайте собственный дизайн маски в **Army of Two**. Надевайте розовую броню на Шепарда из **Mass Effect** и плащ цыплячьей расцветки на Арно из AC: Unity. Кстати, сами французы, посмеиваясь, называли таких любителей попугайских расцветок петиметрами.

Фэшн из май профэшн

В начале тысячелетия в моде возник тренд «ниндзя-гот». История появления образа сродни дилемме курицы и яйца — трудно выяснить, мода повлияла на геймдев или геймдев на моду. Ниндзя-гот — это попытка показать, как бы выглядел ниндзя на улицах современных городов. Первые образцы нового стиля принадлежат японским модельерам Томоаки Окавиве (модельер The Viridi-Anne) и Такахиро Мияшите. А одежду Рика Оуэнса, модного фаворита Мадонны и Рианны, нельзя не сравнить с образами Альтаира и Эцио из Assassin's Creed, а также Саб-Зиро и Скорпиона из **Mortal Kombat**.

Пока одни модельеры преобразовывали идеи виртуальных коллекций в реальные, другие ностальгировали по играм восьмидесятых-девяностых. Кунихико Морината выпустил коллекцию Anrealage, в основу которой легла стилистика восьмибитной эпохи. Но Кунихико не ограничился выпуском пиксельных туфель и жакетов. Он также занялся дизайном мебели. Его блочным кофейным столикам, абажурам и стульям под силу превратить любой дом в жилище гика. За 8-bit fashion взялся и бренд Mike & Maaike, участвовавший в разработке внешнего вида Xbox 360. За вдохновением дизайнеры обратились к фотографиям низкого качества. Взяв за основу пиксельные картинки самых известных и дорогих украшений,

Прогуляйся по Парижу XVIII века, не запачкав ботинки, и получи ачивку «чистоплюй года».

Некоторым модельерам не помешает пройти стажировку в Колумбии.

СЛОВАРИК ФРАНТА ВРЕМЕН ФРАНЦУЗСКОЙ РЕВОЛЮЦИИ

Фригийская шапка — мягкий закругленный колпак красного цвета со свисающим вперед верхом. Шапка стала символом французской революции.

Куафюра — пышная женская прическа. Например, парусник в локонах Марии-Антуанетты.

Фрак — изначально военный костюм особого кроя: пиджак спереди был укорочен, а сзади, наоборот, заканчивался длинными узкими фалдами. Фраки носили кавалеристы, чтобы одновременно хорошо выглядеть и комфортно сидеть в седле. Как и фригийский колпак, долгое время считался символом революции. Посмотрите на Робеспьера и все поймете.

Жюстокор — кафтан, ставший в XVIII веке обязательным элементом мужского придворного костюма. Шился из дорогих тканей — шелка, атласа, бархата. Украшался лентами, пуговицами и застежками из драгметаллов. Людовик XVI одет как раз в него.

Камзол — не что иное, как мужской удлиненный жилет, расшитый узорами. В энциклопедии AC: Unity обратите внимание на Оноре Габриеля Рикети.

Панье — каркасная юбка из плотной ткани, натянутой на горизонтальные обручи из металла или китового уса. Под платьем Мари Левек прячется именно такая.

Кунтуш — фасон платья с глубоким декольте, узкими рукавами, отделанными рядами пышных кружев, и сложной драпировкой на спине. Такой силуэт называют еще платьем со складкой Ватто. Синее платье Марии-Антуанетты тому пример.

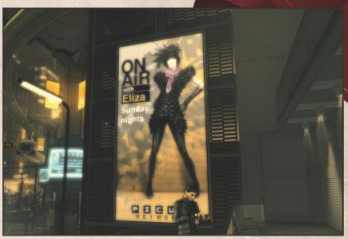
Мушка — крошечный рисунок на коже, добавлявший пикантности. Это типичное для рококо украшение бывало не только круглой формы, но и в виде карточных мастей или силуэтов животных.

Зачем сын Спарды свистнул шарфик из гардероба подружки?

Mike & Maaike сделали из кожи «восьмибитные» копии браслетов, колец и ожерелий.

Джайлс Дикон, клиентками которого стали Скарлетт Йоханссон и Гвен Стефани, на лондонской Неделе моды в 2008-м вдохновлялся **Pac-Man**. На подиум он выпустил манекенщиц, на чьих головах блистали глянцем желтые шлемы с ромбовидными прорезями. Компания Protos, печатающая очки на 3D-принтере, в коллекцию 2013 года включила нестандартную восьмибитную оправу. А в начале 2014-го Нельсон Линг победил в конкурсе молодых дизайнеров, который был проведен в рамках Недели моды в Гонконге. Первое место ему принесла коллекция Journey Walker, воодушевленная насыщенными цветами и самобытной графикой классических видеоигр. Примитивизм **Space Invaders** приходит и в промышленный дизайн. Dho Yee Chung разрабатывает этикетки, навеянные пиксельной стилистикой.

Видеоигра для моды стала не только музой. Некоторые бренды решили сотрудничать с издателями. Так, в британском модном журнале Arena Homme+ появляются 12 страниц с изображением героев **Final Fantasy XIII**, одетых в Prada. Художник-модельер Даниэлла Медер в 2013 году совмещает образы компьютерных героев с реальными знаменитостями. Чун-Ли из **Street Fighter**, по мнению Медер, была бы похожа на Энн Хэтэуэй в шортах из весенней коллекции Burberry Prorsum 2013, а принцесса Зельда превратилась в Кейт Миддлтон, одетую в платье от Александра Маккуина. Карл Лагерфельд снялся в эпизодической роли для **GTA 4**. Electronic Arts совместно с H&M провела в 2008 году творческий конкурс для фанатов **The Sims**. А DKNY и вовсе запустила приложение для Facebook, где каждый мог попробовать себя в роли стилиста.



■■■

Вплетение fashion-индустрии в полотно геймдева обусловлено двумя факторами. Первый из них — сюжетный. Разнообразие виртуальных вселенных — это хороший способ отвлечься от привычной военной тематики. Хотя в стиле милитари белые пятна наверняка найдутся, броженилеты не лучший для модельера способ выразить себя. Зато фэнтезийные, фантастические и исторические виртуальные миры открыли поле для экспериментов. Второй фактор — технический. Любому модельеру важно, чтобы компьютерная одежда выглядела так, словно она сделана из настоящих материалов. Чем лучше графика и больше детализация, тем больше в играх простора для фантазии дизайнеров. Грубо говоря, Ларе Крофт из 1996 года было все равно, какой формы карманы на ее шортах. Гардероб Элизабет из **BioShock Infinite** уже другой. Он привлекает внимание не меньше, чем сама солнечная Колумбия. Так геймдев сыграл по правилам модной индустрии. Но эта игра принесла победу и тем, и другим. ■

Найди 10 отличий: Гарет Льо против модных постеров из Deus Ex: Human Revolution.

Меган Рид, одеваясь на работу, выбрала образ в стиле Ирис ван Харпен.

Дмитрий Ежов

ПОДДЕРЖИВАЯ ИЛЛЮЗИЮ

Как разработчики маскируют игровые условности

Девяностые братья Вачовски придумали гибкую, блестяще просчитанную концепцию киноблокбастера, которую впоследствии на деньги Warner Bros. упаковали в трилогию фильмов про драки и свинцовое безумие. Это была своего рода система условностей, но правила «Матрицы» не нуждались в снисходительных пояснениях — в антураже цифровой антиутопии даже самые дикие экшен-зарисовки смотрелись уместно.

Зрители быстро понимали, почему Нео умеет ритмично разбрасывать целые отряды и бегать по стенам, — в электронном мире можно загрузить в мозг реципиента пакет с боевыми искусствами. К сиквелу мало кто удивился, что герой научился летать (правда, многим стало любопытно, почему Избранный, обладая столь замечательной функцией, попросту не избегает сражений). Уклонение от пуль в слоу-мо? В программируемом мире это обыденность.

Однажды, когда вокруг фильмов Вачовски уже сформировался культ, а беседовать о «Матрице» без базовых знаний в религиозной философии стало едва ли не стыдно, авторов спросили в интервью, как они вообще придумали такую сложную, многогранную вселенную. Ларри Вачовски ответил: «Сейчас уже сложно сказать. Но нам с братом всегда нравились кунг-фу и японские комиксы».

Самокопание

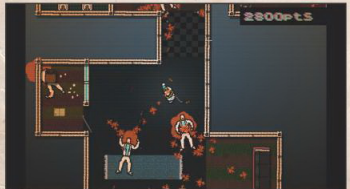
Говорить, что весь альтернативный мир был придуман Вачовски лишь в качестве оправдания ослепительным боям в слоу-мо, — сегодня не только явное кощунство, но и, вероятно, не совсем правда. Зато в случае с видеоиграми все часто именно так и работает: для увеселения публики авторы сочиняют концепции, предполагающие наличие самых разных, подчас диких игровых допущений.

Здесь можно выделить несколько популярных подходов к творчеству. Первый из них — постмодернистский трюк с включением «игры в игре», как это сделали, к примеру, разработчики **The Simpsons Game**. Здесь герои Мэтта Groунинга обнаруживают себя внутри платформера, причем приложением к роли игровых персонажей идут супергеройские способности для каждого члена семьи: Гомер умеет объедаться до достижения шарообразной формы, Барт использует крюк-кошку, словно Бэтмен, и так далее. Попутно на игрока сыплются пародии, подчеркивающие суть всего мероприятия, — игра ссылается то на **Medal of Honor**, то на **EverQuest**, то на вою ту же «Матрицу».

Предмет подражания **Retro City Rampage** легко понять из названия. Перед нами интерактивный трибьют восьмибитной эпохе, попытка воссоздать атмосферу ретро-игр на современных платформах. В числе прочих авторы очень любят **Grand Theft Auto**, **Mega Man** и **Contra**; яркие отсылки к классике видеоигр всплывают здесь под чиптюн-саундтрек стабильно раз в несколько минут. Чтобы пользователь не забыл, что находится внутри тонкой стилизации, в опциях можно включить какое-нибудь винтажное обрамление — например, оформить экран под ЭЛТ-телевизор.

Схожая по духу и стилю **Hotline Miami** — сюрреалистический вязкий кошмар про убийства в изометрии. На автоответчик герою поступают сообщения, согласно которым он должен жестоко устранять людей. Есть версия, что происходит игра в воспаленном сознании протагониста и именно поэтому авторы не особо сдерживают себя в творческом выражении. Да и стоит только взглянуть на героя — патлатого мужчину, любящего надевать на выезды звериные маски, — как сразу понимаешь, что попал ты далеко не в викторианский роман воспитания, скоро на экране будут реки крови. Нарочито грубое оформление в стиле ретро также избавило создателей от надобности всерьез объяснять происходящее безумие: вот вам оружие, уровень и враги, развлекайтесь как в старину!

Скрыть условности геймплея некой герметичной цифровой реальностью, виртуальным вакуумом, в котором герой вынужден



Спустя десятки трупов Hotline Miami и правда начинает напоминать жуткий трип.

Assassin's Creed очень удачно подогревает интерес к второстепенным заданиям. Их выполнение в игре, как известно, необходимо для более полной синхронизации с памятью предка.

Изначально дебют альтернативной реальности в Saints Row планировался в дополнении к третьей части, носившем выразительное рабочее название Enter the Dominatrix, но позже вокруг идеи развили полноценную игру.

существовать, — еще один распространенный фокус разработчиков. Удачнее всего его применили **Ubisoft** с **Assassin's Creed**. Машина «Анимус», пускающая пользователя в экскурс по волнам его генетической памяти, почти идеально объясняла все — от геймдизайна до заглавной структуры сюжета. Даже аппаратные ограничения в игре ловко замаскированы: если локация не полностью открыта для изучения, так это потому, что «Анимус» еще не обработал соответствующую часть воспоминаний, а вовсе не по иным техническим причинам.

Десять лет назад будущие авторы «Сталкера», **GSC Game World**, поместили действие своего кибертриллера **FireStarter** в декорации, по сюжету созданные взбунтовавшимся компьютером. Игроку приходилось за отведенное время поливать огнем порождения цифрового разума в виде макабрических созданий из клыков, шипов, мышц и лишних конечностей. Получился такой спрессованный, заглавный в жестких рамки (и почти полностью оправданный в смысле игровой логики) **Serious Sam**.

Авторы четвертой части **Saints Row** поступили ощутимо изобретательнее. Здесь виртуальную симуляцию создал страшный интервент из космоса, причем, чтобы не размениваться на детсад с замкнутыми пространствами, вылепил он целый альтернативный город. Герой с многозначительным именем Босс (лидер банды «Святые» и президент Соединенных Штатов) в новой реальности получил коллекцию способностей: нечеловеческие бег и прыжки, умение пускать файерболы и так далее. Это вполне закономерный финал развития Saints Row как многосерийного капустника, — поливать говном городскую недвижимость, как в прежние времена, в четвертой игре явно было бы стыдно и мелко, пришло время для хулиганств куда более крупного калибра.

Через расстояния

В **Kill Switch**, экспортном шутере японской компании **Namco**, мы выступали за хмурого нейронно-управляемого солдата на службе у мужчины по имени Контролер, с которым, в принципе, могли себя частично ассоциировать. Тема дистанционного контроля помогала и логике **Enslaved: Odyssey to the West**. Специальная диадема на голове главного героя не позволяла ему оставлять напарницу (или допускать ее смерти), в противном случае он мучительно погибал; еще посредством беспроводной связи верзила с клички Обезьяна мог отдавать рыжеволосой подруге команды. Регулярное взаимодействие партнеров ни секунды не казалось надуманным, все было четко обосновано сценарием (писал который, как многие наверняка помнят, кинодеятель Алекс Гарленд).

В Dead Space оригинальный интерфейс оказался вплетен довольно успешно. А вот, скажем, в Resident Evil 6 пользоваться мобильником вместо стандартного меню было не сильно удобно.

Не в последнюю очередь благодаря сценарию Гарленда, Enslaved: Odyssey to the West стала одной из лучших игр про взаимовыручку.

Часто тему технологий авторы используют для объяснения элементов интерфейса на экране. Примечательна в этом плане **Half-Life**, в которой знаменитый серо-желтый костюм H.E.V служит полноценной частью геймплея. Фримена — выводит показатели здоровья и боезапаса, имеет фонарик, осуществляет подачу морфия (так объясняется то, что ученый переживает даже сильные ранения) и так далее. В **Dead Space** футуристический арсенал сам показывает информацию о патронах, костюм отображает запас жизни, а список заданий и карта выводятся посредством голограммы, — для интерактивной одежды клаустрофобии скрывать условности такого рода особенно важно.

Периодически нам объясняют нюансы геймдизайна путем повествовательных приемов. Идеально работает рассказ от лица ненадежного рассказчика, как, скажем, в **Prince of Persia: Sands of Time**: принц описывает принцессе Фаре свои приключения, безбожно смешивая факты и вымысел. Стоит герою погибнуть, как он мигом спохватывается: «Нет-нет, на самом деле все было не так!» — и мы начинаем сцену заново. Похожим образом реализован сценарий **Call of Juarez: Gunslinger**, оформленной под салунную байку, которой ковбой занимает случайных слушателей.

В десятиминутном инди-триллере **Thirty Flights of Loving** к формуле добавляется грубый монтаж: цепочка флэшбеков героя то и дело трагически рвется, нас кидают от одной сцены к другой, и установить логику событий зачастую никак не получается. Никаких условностей здесь, в общем-то, нет изначально, разве что персонажи носят кубические головы, что легко списать на непростое мироощущение автора Брендона Чанга.

Важные эксперименты с нарративом были и в **Comix Zone**, культовом Sega-приключении в жанре beat'em up. Герой Скетч Тернер, художник комиксов, сам попадает на страницы рисованной истории, где, чтобы выжить (а заодно спасти мир от инопланетян), ему приходится бить оживившие иллюстрации, пока ключевой злодей Мортус методично дорисовывает Тернеру все новые партии мутантов. По сути, персонажа видеоигры поместили в неожиданное культурное пространство — и так априори объяснили логику здешнего мира и его законы.

Опыт, сопоставимый с описанным, предлагала недавняя **Tearaway** для PS Vita. Мир здесь создан из бумаги, а игрок должен взаимодействовать с ним посредством технических средств консоли — разглаживать участки локаций на сенсорном дисплее, дуть в микрофон, делать фото и так далее. Задавать системе разные неудобные вопросы по поводу происходящего, конечно, невежливо, да и не хочется. Все-таки нам предлагают возможность сотворчества, и, в отличие от вышеупомянутых примеров, за виртуальный мир мы здесь ответственны не меньше, чем сами разработчики.

■■■

Мы рассказали о разных примерах, но Assassin's Creed в этом смысле оставляет другие игры далеко позади. Речь идет даже о том факте, что вас вполне логично ограничивают на локациях и постоянно лишают синхронизации. Скажем так, любой недостаток вроде пропажи лиц у героев в Unity или других милых фокусов вполне можно объяснить в рамках игры. Мол, «Анимус» сбоит, Ubisoft тут ни при чем.

Похожая история и с предложением оценить каждую миссию после прохождения: человек буквально на лету формирует отзыв о проекте и дает обратную связь разработчикам. Возможно, разработчики Assassin's Creed изначально об этом не задумывались, но в рамках видеоигр такое объяснение условностей работает в несколько раз сильнее, чем концепция «матрицы» в фильмах про Киану Ривза в глупых солнцезащитных очках. ■

Захар Бочаров

НИЧТО НЕ ИСТИННО, ВСЕ ВЗЛОМАНО

Почему Assassin's Creed и Watch_Dogs должны быть одной игрой

Синхронный выход **Assassin's Creed: Unity** и **Assassin's Creed: Rogue** подтверждает печальный факт: уже который год флагманский сериал **Ubisoft** топчется на одном месте. И если выпуск для нового поколения консолей немного попытался изменить базовую механику (попутно прихватив на борт целый мешок багов), то обладатели консолей прошлого поколения получили сносную игру на основе старых идей и механик.

Тем временем противостояние ассасинов и тамплиеров уже давно нарастило вокруг себя потрясающую и проработанную вселенную с миллиардом деталей, сквозным сюжетом, проходящим едва ли не через всю историю человечества, и бесчисленным количеством персонажей и фактов. При таком раскладе игровой процесс, по уши застрявший в болоте, уже попросту не делает ей чести.

Мы думаем, что Assassin's Creed нужно преобразиться. Быстрая пробежка по фанатским форумам дает понять, что почти у каждого поклонника серии есть своя точка зрения на то, как это событие должно произойти. Как правило, идеи не выходят за рамки предложения нового сеттинга, ретуширования существующей механики или введения нового главного героя. Все это звучит довольно скучно, да и исполнение всех пожелания на практике не особо помогло серии.

Если отвлечься от игры про убийц, то можно увидеть другой релиз Ubisoft, который ощутимо пострадал от завышенных ожиданий и качества реализации, — **Watch_Dogs**. Претензии отчасти похожие: мало контента, невыразительная графика, недоделанная механика. Что будет, если соединить вместе две не слишком удачные игры? Получится ли из них один достойный проект?

Полагаем, что да. Assassin's Creed и Watch_Dogs должны быть одной игрой, и вот почему.

Их действие происходит в единой вселенной

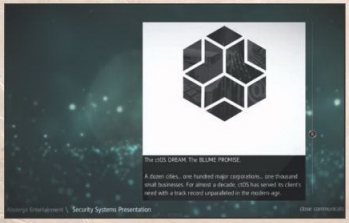
Намеки на то, что две крупные вселенные будут связаны воедино, появились еще в **Assassin's Creed 4: Black Flag**. Взломав один из компьютеров в офисе Abstergo, игрок обнаруживал брошюру фирмы Blume с презентацией ctOS — глобальной операционной системы, контролирующей Чикаго в Watch_Dogs. Конечно, эту пасхалку поместили в первую очередь с целью пиара и эпатажа. Тем не менее это подтверждает тот факт, что и Abstergo, и Blume находятся в одном мире, между ними существует некое партнерство.

Что это может означать? Ну, например, то, что ctOS и суперкомпьютер, управляющий ей, вполне могут оказаться изобретением тамплиеров, ослепленных идеей всеобщего контроля и соблюдения закона. Тогда свободолюбивые хакеры занимают место в противостоящем лагере — времена изменились, и смартфоны на пару с пистолетами стали ассасинам куда нужнее скрытых клинков. Локальный конфликт на фоне тотально контролируемого мегаполиса выглядел в Watch_Dogs довольно слабо, а вот вывести его на уровень спасения мира было бы очень даже интересно!

Кажется, так подумывает и сама Ubisoft, потому что в «Сторожевых псах» разработчики предоставили весомый повод поверить в эту теорию. В одной из миссий нужно отследить и разобраться с человеком по имени Оливер Гарно. Все бы ничего, но Гарно — это глава Abstergo в четвертой части Assassin's Creed. Вам надо найти и убить высокопоставленного тамплиера. В Чикаго. В игре Watch_Dogs.

Игровые механики дополняют друг друга

В Assassin's Creed: Unity добавили обновленный паркур и боевую



Тот самый файл с презентацией ctOS от Blume внутри одного из компьютеров Abstergo.

Статус Оливера Гарно сообщает, что за ним охотится братство. Похоже, он уже неактуален. Покойся с миром.

Примерно так, по мнению фанатов, должен выглядеть современный ассасин…

…а на самом деле он выглядит вот так.

систему, но сделали их наспех и несуразно. В Watch_Dogs можно взломать весь город вместе с мобильниками его жителей, ездить на машине и участвовать в перестрелках, зато нельзя перемещаться с грациозностью Арно Дориана. Как будет выглядеть обновленная игра, в которой совместили лучшие наработки из двух флагманов Ubisoft?

Теоретически это будет проект с открытым миром. Скорее всего, действие происходит в современном мегаполисе, который можно свободно изучать как пешком, так и на транспорте. Главный герой обучен хакерским штучкам, а также умеет действовать скрытно и хорошо обращается с огнестрелом — вот вам уже три непохожих стиля прохождения, которые можно осознанно выбирать или даже совмещать. Время от времени он может находить и взламывать устройства, похожие на «Анимус», чтобы перемещаться в разные временные отрезки и разучивать новые полезные трюки. Антураж меняется с каждой новой миссией, поэтому в рамках одной игры получилось бы предложить сразу несколько вымышленных эпох, героев и стран, взяв от каждого сеттинга только самое лучшее.

Конечно, некоторые элементы игры придется доработать. Тот же стелс в Assassin's Creed уже никуда не годится, но ведь прямо под рукой есть **Splinter Cell**, в котором этот аспект реализован классно. Или добавить режим от первого лица на манер **Far Cry** — **Rockstar** же не поленилась! Ну а заодно можно было бы наконец-то избавиться от вышек, которые уже всех откровенно раздражают.

Многопользовательский режим

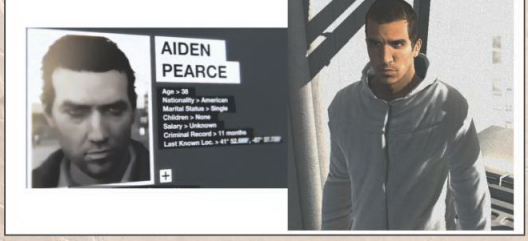
Последний выпуск Assassin's Creed получил кооперативный режим, но лишился соревновательного мультиплеера. Похоже, его решили немного осовременить и пришить к Watch_Dogs, — механика выслеживания чудесно прижилась в мире, где есть машины и механизмы для взлома. Как можно было бы развить все эти идеи дальше?

К примеру, наконец-то совместить оба режима в рамках одной игры. Каждый из них по-своему продвигает уникальные идеи, и вместе они не уживаются исключительно по причине экономии времени и средств. Со стороны Ubisoft было бы крайне любезно наконец-то разрешить проходить сюжетные миссии вместе с напарниками, сняв навязчивое и обидное ограничение последних игр компании в открытом мире.

Ну а программой максимум нам видится масштабная MMORPG в нескольких временных эпохах, со статистикой для враждующих лагерей и кооперативными или соревновательными ивентами. Обширная совместная вселенная стала бы для этого блестящей площадкой.

■■■

Иными словами, Ubisoft уже сейчас имеет на руках практически готовый концепт одного из самых убийственных кроссоверов в истории индустрии. Они не упускают возможности осознанно подразниться им и точно располагают достаточными финансами для разработки. Assassin's Creed и Watch_Dogs подходят друг к другу как два кусочка пазла, но французской компании удобнее оставаться в зоне конвейерного комфорта. Ждем, надеемся и ищем все новые отсылки и связи в других играх Ubisoft. ■



Если не быть особо придирчивым, то финальный дизайн внешности Эйдена Пирса имеет много похожих черт с нашим старым знакомым Дезмондом Майлзом.

Артем Малышев

КАК ASSASSIN'S CREED РАССТРОИЛ ФРАНЦУЗОВ

И почему нужно осторожно относиться к отражению истории в играх про людей в капюшонах

Над замыслом, разработкой и производством работала команда, члены которой принадлежат к разным культурам и религиям» — с этих слов уже семь лет начинаются все части **Assassin's Creed**. Они как оберег хранят компанию **Ubisoft** на случай, если критика игры вдруг выйдет за рамки кривого управления, багов и однообразных миссий, а вместо этого начнется общественная дискуссия о том, как одна социальная группа притесняет другую. В этом году — очень важном для Ubisoft — оберег не сработал.

Неправильная революция

Спорили о багах, задержке эмбарго на публикацию рецензий, месте женщин в видеоиграх — и не везде Ubisoft отвечала уверенно и достойно. Assassin's Creed: Unity разожгла еще один очень серьезный спор. В мировую прессу он вылез парой коротких заметок, но внутри Франции обсуждался на уровне правительства. Это изображение Великой французской революции — по-прежнему живой раны на теле страны, хотя с ее времен и прошло более 200 лет.

Когда игра вышла, член Европарламента от Франции Жан-Люк Меланшон заявил, что это «пропаганда против народа». «Люди показаны в игре варварами, кровавыми дикарями. А человек, который на одном из этапов революции вел нас к свободе, изображен чудовищем. Нас толкают на разрушение того, что связывает нас как французский народ, — возмущается он. — Это переписывание истории с целью дискредитировать Республику».

Чтобы примерно понять эмоции французов по поводу революции, представьте обсуждения Второй мировой войны, в которой участвовали и мы. Все страны гордятся своим вкладом в победу и превозносят его над вкладом остальных союзников. Англичане вспоминают бомбежки Лондона и блокаду всего острова, французы гордятся партизанскими ополчениями, канадцы косятся на американцев, которые забирают себе всю славу высадки в Нормандии. Мы же в России смотрим на них всех с понятно какими мыслями.

Примерно так же западные страны спорят о своей значимости в устройстве современного мира. Англичане считают, что он начался с их промышленной революции, американцы — с их провозглашения независимости. Французы началом современной истории считают Великую французскую революцию. Но к единому мнению о ней до сих пор не пришли, хотя этот период и изучают сотни историков и целые специальные институты.

Лорен Туркот, эксперт по Франции XVIII века в Университете Квебека, был консультантом Ubisoft при разработке Unity. «Вероятно, правое крыло скажет, что Людовик XVI плохо изображен. Левое крыло скажет, что Робеспьер не был таким кровавым тираном, как в игре», — считает он. Насчет Робеспьера Лорен угадал — именно о нем

Авторы ждали, что бескребетный король не порадует правое крыло французского правительства.

Равно как кровожадный Робеспьер разозлит левое крыло.

Величие народного самосознания — или безмозглая кровожадная толпа.

Народное восстание одних привело к ненужной крови, других — к свободе.

говорил Меланшон, когда обвинял игру. Но это и правда очень противоречивая историческая фигура. Современники описывают Робеспьера как непоколебимого и талантливого политика, неподкупного и фанатично верного идее. По словам историков, он выступал за свободы и права граждан, был одним из главных сторонников отмены смертной казни. При этом ему же приписывают тысячи казней противников революции, введение диктатуры и чуть ли не целый геноцид. Так он стал одним из главных предметов спора — отец французской свободы для одних и кровавый тиран для других.

В 2012 году Жан-Люк Меланшон был одним из главных кандидатов в президенты Франции, и в ходе своей кампании он не раз критиковал государственные каналы за «клевету на революцию, заговоры и пропаганду». И хотя победу одержал Франсуа Олланд, Меланшона поддерживала значительная часть страны.

В самой же Ubisoft утверждают, что старались держаться нейтрально в оценке событий. Продюсер проекта Максим Дюран говорит: «Нельзя сказать, что Арно, главный герой, полностью на стороне революции. Она скорее использована как фон для его персональной истории. Хотя доктор Жан-Клемент Мартин из Парижского университета Сорбонна, еще один исторический консультант проекта, посчитал, что наш взгляд получился слишком перекошенным к позициям сторонников короля. Да, мы не хотели показаться ярыми сторонниками революции, но, очевидно, слишком перестарались. Пришлось вернуться назад и придать истории более нейтральный оттенок».

Неизвестно, как бы отреагировали сторонники революции, оставь Ubisoft первый вариант сценария. Вероятно, эту позицию могли уже не понять и обычные игроки, у которых к событиям игры нет эмоциональной привязанности. Промоматериалы с ассасином под французским триколором настраивали на революционную атмосферу, и как раз нейтральное отношение стало для некоторых сюрпризом. «Когда речь заходит об истории, мы строим игру вокруг известных событий, но не хотим занимать определенную позицию. Мы даем игроку развлечься в их контексте, не навязывая ничью точку зрения, — отмечает Дюран. — Это был сложный период. Мы старались искать как можно больше источников. Даже читая архивы, надо понимать, кто и для чего делал записи. Например, многое о взятии Бастилии было специально написано, чтобы прославить революционеров и выставить их поступки в выгодном свете».

Для широких масс

Но в Unity нашли не только антипатию к революционеру Робеспьеру. Историк и политик Алексис Корбьер сказал: «Игра неверно утверждает, что улицы были залиты кровью сотен тысяч убитых. Это большое преувеличение. Игрок, впервые столкнувшийся с темой, может подумать, что вся революция была непонятным кровавым месивом, чудовищной и ненужной ошибкой». По его словам, в игре может быть много художественной выдумки, но «то, что Робеспьер — убийца и хуже короля, уже идеологическая пропаганда». Тем не менее Корбьер видит в играх большой потенциал и считает, что в будущем они вполне могут заменить детям учебники. Поэтому он призвал власти к публичному обсуждению подачи истории в играх.

Но политические оппоненты Меланшона и Корбьера предложили им лучше направить свою энергию на обсуждение насилия в Assassin's Creed. Ubisoft также постаралась отстраниться от спора. «Unity — игра для массовой публики, а не урок истории», — ответил Антуан Вималь дю Монтей, продюсер проекта.

Естественно, во Франции эти дебаты ничего не решат. Люди продолжат спорить о том, кто считают правыми и неправыми в своей истории. Жан-Клемент Мартин призывает искать правду не в игре, а в многочисленных исследованиях. Он надеется, что проект хотя бы вдохновит и детей, и взрослых на поиски. Также ученый обратил внимание, что исторические передачи на французском телевидении вызывают не меньше вопросов, хотя, в отличие от Assassin's Creed, претендуют на историческую точность.

■■■

Но из этого спора и мы, и весь мир можем сделать выводы. У игр действительно большой потенциал. И вместе с ростом индустрии растет и социальная роль, пусть пока ее не хотят признавать ни сами авторы, ни их оппоненты. Ubisoft тратит годы и миллионы на исследования архивов, поиски информации, нанимает отличных историков, профессоров и докторов наук, включает в игру огромные энциклопедии и с фанатичным старанием занимается историческим обликом Парижа — один только собор Парижской Богоматери воссоздавали два года. Зачем тогда при первом же серьезном вопросе прятать голову в песок фразами «это просто игра». Но проблема не только в разработчиках. Предложение вновь поговорить о насилии и детской психике, а не об исторической достоверности тоже не самое достойное решение.

Однако, несмотря на сопротивление снаружи и изнутри, социальная роль видеоигр растет. Подобные дискуссии — отличное тому подтверждение. ■

Огромную роль женщин в революции припомнили Ubisoft, когда они отказались от играбельных женских персонажей.

Сотни тысяч казней. Для кого-то это историческая правда, для кого-то — наглое преувеличение.

Над материалом работали: Артемий Котов, Евгений Баранов, Станислав Степанченко

ПЕТЛЯ ВРЕМЕНИ

Где и когда мы бы хотели увидеть Assassin's Creed

Сграцией талантливого фокусника-иллюзиониста **Ubisoft** несколько лет переписывает историю человечества. Ассасины и тамплиеры наследили, кажется, уже везде — и на пиратских кораблях плавали, и на родине Леонардо да Винчи вино пили, и к Великой французской революции руки с оружием приложили.

А что же дальше? Размышляем, где (и, главное, когда!) могли бы происходить события одной из следующих частей **Assassin's Creed**, которых будет, ручаемся, еще немало. Благо история человечества богата на масштабные события.

Япония: смерть под сенью сакуры

Сложно назвать страну, которая подходит для Assassin's Creed больше, чем Япония. Богатейшая культура, бурная военная история... и ниндзя, в конце концов! Не отыскать другого народа, в культуре которого столь же прочно укоренился образ профессионального убийцы. На Западе ниндзя изображают пафосными суперменами в черных одеяниях и с катанами. Но на деле синоби немногим отличались от соратников Альтаира.

По большей части ниндзя были шпионами, разведчиками и диверсантами — и только потом убийцами. Они носили мешковатые темно-синие костюмы либо маскировались под крестьян. В работе они смело пользовались ядами, акробатикой, хитростью и — раз уж разобрачили — целым арсеналом специфического оружия, от ниндзято до камы. Они умели убивать любыми подручными предметами, но открытый бой был для них самой крайней мерой.

С выбором эпохи даже и гадать не надо: период Сэнгоку остается безоговорочным лидером, когда речь идет о ниндзя. «Эпоха воюющих провинций» принесла стране ожесточенную войну аристократической верхушки за власть, на фоне которой началось первое знакомство нации с западной культурой. Иезуиты завезли в Японию «европейские ценности», а португальские торговцы — огнестрельное оружие. И ниндзя не замедлили приспособить к делу аркебузы, став, кстати, превосходными снайперами.

Период Сэнгоку привлекателен сразу по трем параметрам: безжалостные «игры престолов», бурное развитие культуры и кульминация в истории ниндзя. Никогда ранее синоби не были так востребованы, как во времена этой войны. Однако после воцарения династии Токугава спрос на услуги ниндзя упал. Синоби стали лишь ярким кусочком японской истории.

При всей заманчивости концепции средневековой Японии, для Ubisoft с ее конвейерным производством перемещение Assassin's Creed на улицы Киото — колоссальный труд. Чтобы реализовать потенциал японской культуры, разработчикам пришлось бы изрядно попотеть, это не говоря уже о разнице между архитектурой Японии и западных стран.

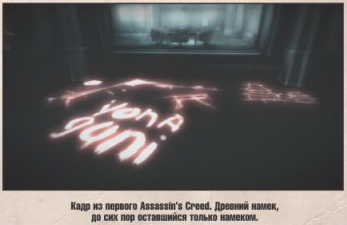
А что, скажем, делать с одеждой главного героя? Костюм ниндзя не имел ничего общего с вычурными нарядами игровых ассасинов, умудряющихся сказочным образом «теряться» среди городских бомжей. Чтобы раствориться в толпе, ниндзя одевались как обычные люди — что подразумевает либо очередной букет игровых условностей, либо значительные изменения в концепции Assassin's Creed. Но даже при худшем раскладе смена места действия на Японию была бы самым интересным — и долгожданным — шагом в развитии серии.

Австро-Венгрия: конец империи

Приключения ассасинов нам почти всегда показывают в эпоху великих потрясений. Крестовые походы, революции, передел власти — лишь бы были две равновеликих силы, которые можно нарядить в костюмы тамплиеров и ассасинов. Государство на пороге гибели — отличный выбор! На эту роль прекрасно сгодилась бы Австро-Венгрия в начале XX века.

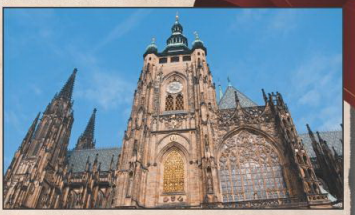
Время тогда вообще было гнусное. Начинали крутиться шестерни Первой мировой, напряжение нарастало во всей Европе. И в Австро-Венгрии ее «родные» болезни донельзя об-

Главное, чтобы такая игра про убийцу не превратилась в клон Tenchu.



Кадр из первого Assassin's Creed. Древний намек, до сих пор оставшийся только намеком.

Франц Иосиф правил Австро-Венгрией почти семь десятков лет и помер, оставив наследнику страну на грани гибели.



Неоготический собор отпугивает своей грозностью, но ассасины его наверняка облепят, словно мухи, и будут сыпаться с него прямо на головы врагам.

острились. Императорская династия Габсбургов каким-то чудом удерживала десятки разных наций в пределах одной страны с 1867 года, когда Венгрия чуть не вырвалась из состава Австрии. В нагрузку шли миллионы злых венгров, которых вынудили жить в одном доме с чехами, словаками, австрийцами и прочими народностями. Пока имперский центр пытался держать эту толпу в относительном мире и благополучии, регионы, разумеется, желали послать государя Франца Иосифа в дальние дали.

Вот и чем не сцена для конспирологического спектакля? Рядим Габсбургов в тамплиерские плащи: стало быть, нехорошие диктаторы угнетают свободные народы (войну же Австро-Венгрия развязала, надеясь прибрать к рукам Сербию). А свободные народы, разумеется, представлены вольнолюбивыми ассасинами.

Исторически все закончилось распадом Австро-Венгрии — так это, разумеется, гашишины постарались!

Кроме того, есть отличный шанс показать раскол в «убийственном» братстве. Оно наверняка окажется многонациональным, а в Австро-Венгрии конфликты на языковой почве были излюбленным занятием местных элит. Почему бы брату Вацлаву не разругаться с братом Гюнтером? Особенно если злобные тамплиеры пустят «дезу» и помогут разжечь междоусобицу. В сюжет так и просятся шаблонные злодеи рода Габсбургов, а в антураж хорошо вписались бы деятели вроде Карела Чапека, Ярослава Гашека и, конечно же, Франца Кафки.

Технический прогресс, однако, может и помешать. Холодным оружием в те времена уже в основном только награждали, а любой промах со стороны ассасина чреват перестрелкой. Значит, придется приспособить под это геймплей, но задача вполне реальная, в Unity стелс вообще перебрался в кабинеты и устроился там весьма уютно.

Зато поможет архитектура: Вена, Будапешт и Прага ничуть не хуже всяких Римов и Парижей. А памятники зодчества там любопытные, созданные на стыке множества конфликтующих культур, — как, например, Карлов мост. И к тому же, что куда важнее, богатые на изящную отделку, рюшечки, парапеты и прочие полезнейшие для ассасинов штуки. Найдутся в Австро-Венгрии и исполинские здания, сравнимые с Нотр-Дамом, — например, собор Святого Вита.

Индия: верхом на слоне

О деятельности ассасинов и тамплиеров в Индии известно до обидного мало, хотя трудно поверить, что бурные британские колониальные войны обошлись без них. Две сотни лет Британия пыталась заглотить полуостров Индостан, невзирая на то, что ей в этом активно мешали и конкуренты на международной арене, и разгневанные местные жители.

Здесь англичане солдаты с жаром резали французских за право покорять индийских правителей. Здесь началась «Большая игра»: Британия и Россия сражались за влияние в Центральной Азии. Последствия видны по сей день. Между прочим, именно здесь служил доктор Ватсон, пока не схлопотал пулю в Афганистане. Так неужели причины всей этой каши были только политическими и экономическими?

За экспансию ратовал прежде всего такой крупный хищник, как Ост-Индская компания, у которой имелись и собственная армия, и частный флот. Сейчас ее наверняка назвали бы «глобальной корпорацией», причем никого не удивило бы, что не она работала на государство, а государство на нее. Точно ли военная мощь компании была направлена на расширение владений британской короны, а не на поиск каких-нибудь частиц Эдема?

Ведь даже жизненный путь тогдашних лидеров изобилует неясностями. Генерала Роберта Клайва, расширившего границы Британской Индии так, как никому до него не удавалось, отозвали в Европу и отдали под суд по обвинении в коррупции и злоупотреблении властью. Его все же оправдали, но вскоре он якобы свел счеты с жизнью — причем неведомо каким образом. Обычные подковерные интриги... или работа ассасинов?

Типу Султан, раджа Майсура, которому покровительствовала Франция, погиб в бою, защищая свой город от британских солдат. Бернард Корнуэлл приписал это убийство тогда еще рядовому стрелку Шарпу. Но что, если на самом деле правителя сразила не английская пуля, а тамплиерская шпага?

Нам очень любопытно, что обо всем этом думает Ubisoft и как это можно использовать в игре. Применить ассасинскую акробатику, чтобы запрыгнуть на ездового слона? Опробовать в бою индийские ракеты? Провести среди сипаев агиткампанию и вдохновить их на восстание? Почва богатая, вполне можно взрастить на ней еще одну часть тамплиерско-ассасинской серии. ■

Эпоха может быть любой, но от вышек наверняка не убежать.

Индийской игре не помешали бы постмодернистские вставки из болливуда.

Евгений Баранов

ВЫСОКО СИЖУ

Куда сходить и куда забраться после того, как поиграл в Assassin's Creed

Даже самый ленивый и категоричный домосед в глубине души наверняка не раз мечтал сорваться с насиженного места и умчаться за горизонт, на подвиги и покорение вершин, не важно, природных или архитектурных. А у братства туристов есть такая неофициальная «ачивка» — хвастаться тем, что ты плюнул с Эйфелевой башни, собора Святого Павла, Карлова моста, Тадж-Махала, Эвереста, на худой конец.

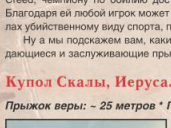
Исторические же путешественники и приключенцы из братства ассасинов были людьми отчаянными и на мелочи не разменивались. Предпочитали, как завзятые экстремалы, спрыгнуть (парашют придумал трус, и гораздо позже!) и наслаждаться ощущением неуправляемого полета.

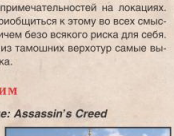
Во всяком случае, так можно заключить по серии Assassin's Creed, чемпиону по обилию достопримечательностей на локациях. Благодаря ей любой игрок может приобщиться к этому во всех смыслах убийственному виду спорта, причем безо всякого риска для себя.

Ну а мы подскажем вам, какие из тамошних верхотур самые выдающиеся и заслуживающие прыжка.

Купол Скалы, Иерусалим

Прыжок веры: ~ 25 метров * Где: Assassin's Creed





По-русски название этого места звучит как-то не слишком внушительно, то ли дело по-арабски: Масджид Куббат ас-Сахра! Как и многие святыни в Израиле, эта принадлежит всем авраамическим религиям сразу, ведь высокая купольная мечеть на деле лишь колпак для Камня Основания.

Если верить религиозным преданиям, именно с него начинал Господь, когда творил наш бренный мир (версия иудеев), именно здесь хранился Ковчег Завета (христианская версия), именно отсюда вознесся пророк Магомет (а это уже версия ислама). Выбор странноват. Краеугольный камень формой напоминает самый обыкновенный булыжник размером с гастроном в спальном районе.

Но паломники так яростно жаждали посетить точку отсчета мироздания, что им понадобилась крыша над головой. Ну а великому камню подобает роскошная крыша. На которую, кстати, ассасины так и не забрались — купол пологий. И, наверное, скользкий.

Санта-Мария Глориоза деи Фрари, Венеция

Прыжок веры: 70 метров * Где: Assassin's Creed 2

Италия так густо утыкана соборами, храмами, капеллами и часовнями, что даже последний атеист в конце концов заговорит тут на чистой латыни (может быть, и задом наперед). Венеция не исключение: на зыбком фундаменте, омываемые морскими водами, покоятся тысячи тонн священных камней.

Санта-Мария Глориоза деи Фрари — один из самых здоровенных соборов города и по совместительству логово коварных тамплиеров. Его колокольня — вторая по высоте после колокольни собора Святого Марка (98,6 метра), но чемпион испытания временем не выдержал — башня обрушилась в самом начале XX века. Венецианцы пожали плечами и соорудили точно такую же на том же самом месте. А колокольню деи Фрари укрепили — от греха подальше.

Пантеон, Рим

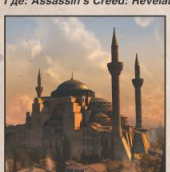
Прыжок веры с многочисленными переломами: 43 метра Где: Assassin's Creed: Brotherhood

Сколь бы велико ни было неприятие христианами языческого наследия, римский Пантеон растопил-таки сердца монотеистов. Судите сами: строгий фасад, огромная ротонда и фантастический купол с отверстием посередине. Такая, знаете, дырочка диаметром девять метров. Есть чему восхититься!

Всякий объект, проникнувший в эту дырочку с крыши, будет с воплями лететь сорок три метра до священного пола. Но ассасины наловчились ползать по внутренней поверхности купола, словно муравьи. Кстати, этот «глаз» придуман не для акробатики, а для сбора и фокусировки солнечных лучей: в полдень тут образуется мощный столб света, в который хочется нырнуть и с места вознестись в Царствие небесное.

Айя-София, Константинополь

Прыжок веры: 55 метров (с крыши); ~ 65 метров (с минаретов)
Где: Assassin's Creed: Revelations

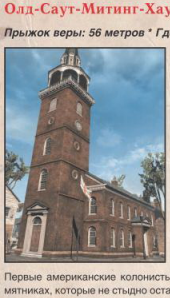


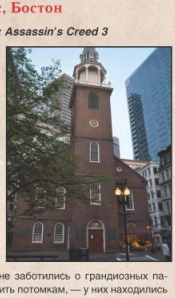
Еще один пример того, что бывает с переходящими из рук в руки святынями. В 1453 году Византия не смогла и дальше бороться с Османской империей и пала, а вместе с ней пал второй Рим — город Константинополь. Его жемчужину — собор Святой Софии — могли бы ждать разграбление, акты вандализма и разрушение, но турки поступили практично. Пристроили пару минаретов (а еще пару — значительно позднее), замазали православные фрески штукатуркой, перенесли алтарь — и все! Роскошная мечеть готова к службам.

Почему в 1511 году кто-то продавал помещения внутри собора — не совсем понятно, но зажиточный ассасин с шестьюдесятью тысячами акче в кармане мог позволить себе такую покупку.

Олд-Саут-Митинг-Хаус, Бостон

Прыжок веры: 56 метров * Где: Assassin's Creed 3





Первые американские колонисты не заботились о грандиозных памятниках, которые не стыдно оставить потомкам, — у них находились дела поважнее. Поэтому они ограничивались скромными часовнями, приземистыми блокпостами и компактными ратушами.

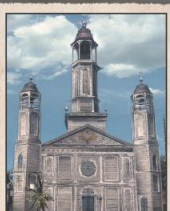
Но Олд-Саут-Митинг-Хаус (Старый южный молитвенный дом) — настоящий титан фронтирного зодчества. Конечно, большую часть этой махины составляет шпиль — кстати, этот трюк используют по сей день, чтобы увеличить фактическую высоту небоскреба. Между тем для нынешних американцев это место столь же значимо, как для нас Сенатская площадь, — именно здесь собрались пять тысяч колонистов, чтобы потом пустить ко дну британский груз чая (см. «Бостонское чаепитие»). То был один из первых шагов к независимости Штатов.

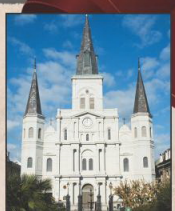
Собор Святого Людовика, Новый Орлеан

Прыжок веры: ~ 36 метров
Где: Assassin's Creed 3: Liberation

Мы честно попытались отыскать тот самый «Дом восходящего солнца», о котором поется в американской народной песне, но фольклор, зараза такая, умеет грамотно заметать следы. Поэтому мифический бордель (или игорный дом, или женская тюрьма, а то и кабак) вытесняется собором Святого Людовика — местечком не столь интересным, зато реальным, реальнее некуда.

Собор, как и сам Новый Орлеан, — островок католичества в океане протестантизма. Его несколько раз достраивали, все увеличивая и увеличивая высоту. Даже великий пожар 1788 года не уничтожил

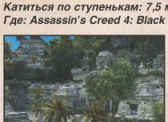




это здание, не говоря уж о ячейке тамплиеров, которая тут обжилась. Потому что с ней покончили раньше.

Эль-Кастильо, Тулум, Мексика

Катиться по ступенькам: 7,5 метра
Где: Assassin's Creed 4: Black Flag



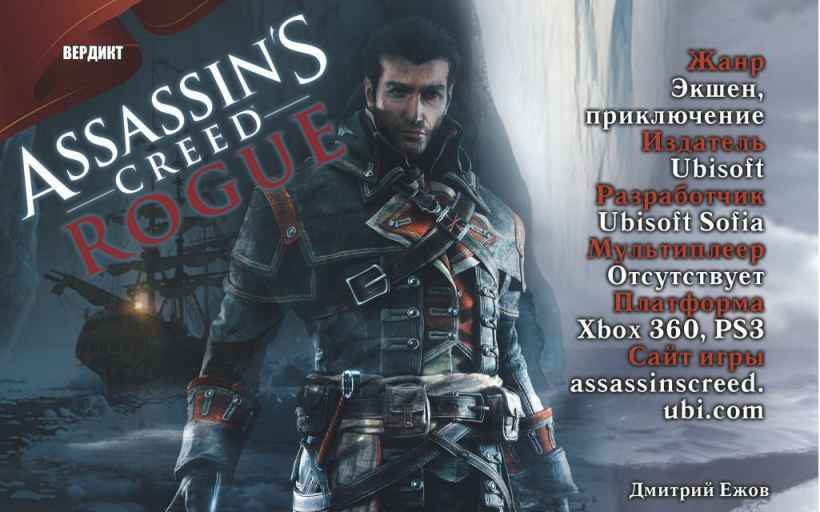
Майя строили такие пирамиды, что закачаешься, но ассасины сумели добраться лишь до немногих из них. Карибский филиал вот облюбовал городок Тулум, куда случайным людям в голову не придет лезть. Видимая глушь обманчива: здесь жили и живут наследники древних индейских народов, неизвестно как нашедших общий язык с потомками арабских головорезов. Тяжко плясать под дудку чужаков на руинах собственного величия!

Собор Парижской Богоматери, Париж

Прыжок веры: 69 метров
Где: Assassin's Creed: Unity

Второй символ Парижа после вы-знаете-какой башни — конечно же, Нотр-Дам. Такой культурный центр, который притягивает умы, души и желающих сигануть с высоты. Снаружи — памятник архитектуры, изнутри — великолепная роспись и убранство. Которое художникам Ubisoft, однако, пришлось выдумывать, потому что у них на пути встало всемогущее авторское право, защищающее многие детали интерьера (например, орган).

К счастью, сам собор «копирайтеры» к рукам прибрать не сумели, равно как и хранящиеся в нем реликвии. Вон там очень удобный барельеф, два прыжка — и вы окажетесь на верном пути. До верхушки шпиля не так уж далеко. Вы знаете, что делать.



Жанр
Экшен, приключение
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Sofia
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
Xbox 360, PS3
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com

Дмитрий Ежов

КРИЗИС ВЕРЫ

В сухом пересказе **Assassin's Creed: Rogue** может запросто показаться чем-то серьезным, не просто очередной одной главой в альтернативной истории Америки XVIII века. Повествование о мужчине, разочаровавшемся в идеалах братства, легко сойдет за деконструкцию великого мифа. Смотрите, какое дело: образ ассасина, предмет серьезного культа для миллионов фанатов, создатели на этот раз дополнили мрачными красками — согласно сюжету игры, рабочие методы организации убийц в капюшонах вызывают отвращение и неудобные вопросы.

В третьей части мы уже играли за тамплиера, но опыт в обличье Хэйтема Кенуэя не идет ни в какое сравнение с тем, что уготовано Шэю Кормаку, бывшему ассасину, что обратился против братства после череды кровопролитных событий. Последней каплей для него стало землетрясение в Лиссабоне, которое сценаристы недвусмысленно завершают в игре цитатой Вольтера про бога. Тяжелая судьба, моральный выбор, смена парадигмы — реальная, в общем, трагедия, а не просто трансляция событий с другой стороны баррикад.

Во все это, скажем сразу, страшно хочется верить и во время прохождения Rogue. Тем печальнее осознавать, что значительную часть свежих эмоций здесь вызывает стрельба из духового ружья с подстольным гранатометом, а вся «трагедия» нередко сводится к получению колотых ран от наемников, прячущихся в тюках сена.

Цифровая крепость

Смещают акценты авторы довольно несмело, из-за чего заметить тектонические сдвиги в монолите Assassin's Creed получается далеко не сразу. Лишь в течение нескольких часов после переломной сцены в Португалии (до которой еще предстоит прорваться сквозь традиционно пышную завязку с отдельной драматургией), одного из лучших моментов Rogue, где нам внезапно включают «Индиану Джонса», в знакомую формулу вписываются несколько новых переменных.

То же духовое ружье в руках Кормака слегка упрощает стелс — избавляться от врагов на дистанции в Rogue можно без всякого шума. Гранатомет, напротив, идеален для торжественного устранения целых отрядов и призван вывать игрока из зоны комфорта, но пользоваться им лучше осторожно: даже будучи тамплиером, привлекать всеобщее внимание здесь по-прежнему себе дороже. Выжить в открытом бою не всегда просто, плюс теперь на героя покушаются еще и бывшие коллеги по цеху, убийцы на службе у братства. Ассасины тщательно замаскированы (например, на скамейках, в кустах, среди мирных горожан), и рассекречивать их нужно при помощи орлиного зрения. Применять профессиональную опцию в Rogue приходится чаще, чем когда бы то ни было в серии, так что быстро начинаешь чувствовать себя натуральным параноиком. В противном случае убийцы легко разделаются с Кормаком — в ход идут атаки лезвиями, огне-

Ближе к финалу игра преподносит одну действительно зрелищную миссию на море.

В плане картинки это, конечно, не Unity для консолей нового поколения, но тоже вполне достойный уровень.

Значительную часть игры Шэй посвятит борьбе с теми, кто еще в завязке был нашим соратником.

Бочки с горючим позволяют оставлять на воде огненный след.

стрельное оружие и броски дымовых шашек. После того, как Шэй пропускает роковой удар, любое следующее повреждение гарантированно успокаивает героя.

Иными словами, посвящение в роль тамплиера происходит на уровне мелких деталей механики, точечных геймплейных новаций, но именно эти незначительные изменения хочется описывать первым делом в рассказе о новой игре. Дело в том, что пространство для репрезентации всех новшеств в Rogue мало отличается от того, что мы видели в прошлых выпусках серии. И в сотый раз описывать мир Assassin's Creed и законы, по которым он функционирует, едва ли имеет смысл.

Да, это все еще огромная экосистема из трех зон: Ривер-Вэлли, Нью-Йорк и Северная Атлантика. Опять же, она своей неуклюжей многослойностью может покорить вас на пару недель реального времени. В один момент вы деретесь с бандитами в районе Нижнего Манхэттена, в другой — пытаетесь взять форт. Через час вы уже гарпуните горбатых китов и крошите льдины в водах Атлантики (в перерывах можно поискать индейские тотемы или детали меча викингов). В отличие от какой-нибудь **Red Dead Redemption**, где все, включая внесюжетные развлечения, проходило примерно на одной ноте (вспомните салунный покер, охоту, перестрелки у скал — стилевые элементы одного жанра), Assassin's Creed привычно бьет пользователя по голове коллекцией пестрых ситуаций и возможностей. Это сбивает с толку и как-то специфически очаровывает.

Система давно отлажена Ubisoft, но все еще содержит странные нюансы. Затяжные морские путешествия, избегать которые никак не получается, в какой-то момент страшно утомляют — механика, казавшаяся любопытной еще в Black Flag, за год трагически выдохлась. И это несмотря на то, что корабль в Rogue стал ощутимо маневреннее и в игре полноценно дебютировали абордажи: теперь противники могут претендовать на ваше судно. В арсенале появились бочки с горючим и ружье Пакла, скорострельное бортовое орудие смерти, но ситуацию это меняет не слишком сильно.

Первые десять сражений проходят как одно, кажется, что вся Rogue и затеяна ради флота. Затем стычки на море превращаются в рутину с не совсем очевидной для вас выгодой, поскольку пускать в ход завоеванные ресурсы нет нужды, всю игру можно без проблем пройти с начальной экипировкой судна — так не проще ли избегать новых конфликтов?

Так что куда больше всего остального в Rogue волнует возможность зарыться в стоге сена, дождаться появления из перелука патрульной компании, выскочить у солдат перед носом и разом положить отряд разрывным снарядом — это одно из немногих развлечений, что принесла с собой роль тамплиера. В остальном Шэй Кормак в сущности все тот же ассасин, только с парой видов оригинального оружия и строго иным взглядом на решение глобальных проблем, не больше.

Сорвать капюшон

Тот факт, что фоном для душевных коллизий Кормака служит Семилетняя война, колониальный конфликт с участием ряда стран Европы, не столько подчеркивает драму тамплиера, сколько разуодевает и без того неприличный масштаб действия. По ходу сценария мы то и дело попадаем в очаги сражений, а выполнение основной миссии чтобы не разглашать лишних подробностей: в деле, как обычно, фигурирует древний манускрипт) порой пересекается с историями вроде освобождения индейцев от французской армии.

Попытки выдать Шэя за трагического персонажа с непростым характером ни к чему особенно не приводят (мужчина лишен намеков на самоиронию, вечно хмурится и кого-нибудь отчаянно спасает), остальные герои тоже выполняют скорее чисто механические функции. Бенджамин Франклин, к примеру, большую часть экранного времени куда-то смешно семенит и служит мишенью для намеков, давая лишний повод Кормаку совершить новый самозабвенный подвиг.

Неровный сюжет, балансирующий между сценами из несущественных романов Дэна Брауна и едва ли не документальным занудством (несколько раз миссии примерно так и звучат — убить всех врагов; впрочем, когда нас просят, допустим, сопроводить отряд англичан, тоже ничего увлекательного не происходит), частично искупает умилительный постмодернизм. Оцените масштаб мероприятия: серия обращается уже к истории не столько реальной, сколько к своей собственной. По большей части это происходит в стерильной обстановке корпорации «Абстерго», где мы выясняем информацию о подзабытых уже героях вроде Аль-Муалима, но и в «Анимусе» удается узнать интересное — например, о жизни асассина Ахилла, знакомого по третьей части.

Следить за всем вышеописанным получается с переменным интересом. На одну яркую сцену (помимо уже упомянутого Лиссабона, это еще, скажем, события на роскошном приеме с участием смертельно больного Лоуренса Вашингтона) здесь пять однотипных и вторичных миссий, в ходе которых так и хочется сделать что-нибудь из ряда вон выходящее, разбавить пресную, давно опостылевшую работу наемника пьяницам приключением. С другой стороны, Rogue избавилась от кошмарных поручений с подслушиванием, да и следить за жертвами вас почти не просят. Чаще всего Кормаку приходится проникать в очередной крупный лагерь и устранять цели. Колоду ситуаций, ясное дело, приходится перетасовывать лично — тем не менее с гранатометом наперевес это иногда даже получается делать неплохо. ■■■

В определенном смысле Assassin's Creed пребывает сегодня в беспроигрышном положении. Это сложная конструкция, виртуальный мир несомненных развлекательных качеств, который даже независимо от сценария способен многих увлечь как минимум на несколько дней. Остаться здесь без занятий почти невозможно, особенно если в процессе поражу задавать себе вопрос «зачем я это делаю».

Rogue обещала стать своего рода финалом, но к последней ее миссии понимаешь, что куда больше итогов душевных терзаний Шэя Кормака и судьбы альтернативной Америки интересуют результаты в разделе «Статистика»: сколько за шестьдесят часов игры ты успел пройти километров, сколько убил пиратов и сколько уничтожил айсбергов. Расслабься после такого с драме и трагедии личности становится как-то неловко. ■

Реиграбельность
нет
Классный сюжет
нет
Оригинальность
нет
Легко освоить
да

Дождались?

Большая и красивая игра, во многих своих аспектах сделанная слишком небрежно и с пагубной оглядкой на старый материал.

Геймплей: 7
Графика: 7
Звук и музыка: 8
Интерфейс и управление: 7

Рейтинг
7,0
Хорошо

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

ЖАНР
многопользовательская ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
eu.battle.net

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Виталий Гуз

World of Warcraft: Warlords of Draenor

Чтобы лучше вообразить масштаб угрозы, представьте себе татаро-монгольские полчища, которым выдали химическое оружие и ядерную бомбу. Это — орки Железной Орды, с которыми вы боретесь в **Warlords of Draenor**. Новое дополнение приглашает нас освежить в памяти события двадцатилетней давности и снова отразить не совсем ту же самую атаку из **Warcraft: Orcs and Humans**.

Беспокойное хозяйство

В этот раз сценаристы **Blizzard** не стали выдумывать новых угроз и вернулись к истокам — то есть к оркам. Уверенно ступив на любимую территорию «Звездного пути», «Доктора Кто» и комиксов от DC, они столкнули в одной истории две альтернативные реальности.

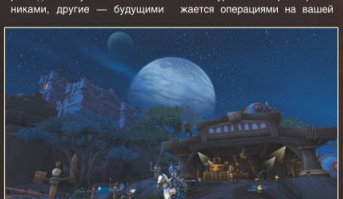
Повод невероятно удачный: в этом году серии Warcraft исполнилось двадцать лет, а через год выйдет фильм о событиях самой первой игры. И Warlords of Draenor не только неплохо справляется с тем, чтобы вывернуть наизнанку мозги знатокам классической истории Азерота, но и закладывает базу для тех, кто не знает, с чего все начиналось.

Как раз Дренор, родина орков, когда-то вторгнувшихся в Азерот, — это то, с чего начался Warcraft. И теперь хозяева мира, в нашей временной линии уже давно разоренного и превращенного в Запределье, опять угрожают Азероту. Засланный в альтернативное прошлое вождь Гаррош Адский Крик предотвращает судьбоносную сделку орков с демонами, а затем внедряет среди тамошних соплеменников современные военные технологии. Вооруженные до зубов орки завершают строительство Темного портала и готовятся хлынуть в Азерот.

В ходе бурной вступительной цепочки заданий вас оперативно (и весьма эффектно) знакомят с главами кланов Дренора. Одни станут вашими союзниками, другие — будущими рейдовыми боссами. Совместными усилиями Альянс и Орда на время останавливают Железную Орду, а дальше вас ставят во главе гарнизона и поручают исследовать территорию и разведать вражеские позиции, чтобы потом без промедления перейти в наступление.

В **Mists of Pandaria** у вас была маленькая ферма, где вы выращивали редьку и старались поддерживать дружеские отношения с соседями, то здесь вам соль, то оказывая ракетирские услуги. Здесь же вы отвечаете за целый город, за его промышленную и военную деятельность. Рост с 90-го до 100-го уровня теперь перемежается операциями на вашей

Почти в каждой локации можно расположить еще одну базу, обеспечивающую дополнительную поддержку — как провизией, так и в бою.



Условные столицы фракций здесь все же есть — они примыкают к зоне для открытого PvP. На практике вы едва ли будете там частым гостем.

Большими монстрами Blizzard, как всегда, распоряжаются замечательно. Когда видишь такую дуру на горизонте, сердце екает.

персональной базе, и это выгодно отличает WoD от предыдущих дополнений.

Вы даете своим подчиненным задания — сражаться с оргами во имя чести (и сокровищ) или, скажем, выращивать травы для зелий в саду. Вы решаете, что строить в гарнизоне — стойла или там ювелирный бутик. Город растет и развивается вместе с вами: деревянные постройки сменяются каменными, близлежащая шахта становится глубже, а рудные жилы богаче, к вам подселяются новые союзники и старые знакомые — даже ваш верный песик с фермы. И задания для ваших подопечных — один из главных стимулов ежедневно возвращаться в игру. Ресурсы, новая экипировка, даже золото — все добывается само собой, пока вы заняты повседневными делами.

Тут проявляется одна из немногих проблем Warlords of Draenor: гарнизон становится настолько самодостаточной базой для операций, что из него попросту не хочется вылезать. Здесь и руда, и травы, и пруд для рыбалки, банкир, аукцион — все, что нужно. Можно даже соорудить арену для PvP. А ведь World of Warcraft все-таки MMO, и постоянное взаимодействие с живыми игроками тут куда уместнее, чем снулое затворничество на личном участке земли.

Однако перед тем как вплотную заняться гарнизоном, стоит пройти сюжетную часть. В отношении подачи и исполнения она, пожалуй, лучшая за всю историю WoW. Большинство заданий — попрежнему заурядные «сходи-принеси-убей», но расставлены они грамотно и со смыслом, плавно перетекают одно в другое, и кажется, будто сценаристы за руку ведут вас по парку аттракционов, пропуская вне очереди на каждый.

Обкатывать эту схему начали еще в Mists of Pandaria, но если там в маленьких цепочках заданий рассказывались истории отдельных местечек, то сейчас вы по широкой тропе переходите из одной главы в другую, из локации в локацию. Все объединено общей темой: исследование Дренора, поиск новых союзников, раскрытие слабых точек врага, подготовка к финальной битве.

Поэтому разработчики не стали делать храм Карабора (Черный храм из **The Burning Crusade**) и крепость Камнеров столицами фракций, как собирались, иначе не было бы смысла тратить столько времени и ресурсов на развитие гарнизонов. В войне против Железной Орды помощь требуется не жителям Дренора, а Азероту.

В честь юбилея игры появился ремейк одного из самых колоритных старых рейдов — это «Огненные недра», он же Molten Core. Многие ветераны в итоге убедились, что трава раньше зеленее не была и современный все-таки контент лучше прежнего.

Кто к нам с мечом придет

Mists of Pandaria превратила World of Warcraft в самую дружелюбную для домохозяек MMO — в лучшем смысле слова. Вначале это был спокойный континент, где нет злодеев и тьмы, нависшей над вселенной. Общая угроза возникла значительно позже, и это позволило вдоволь исследовать территорию и решить десятки локальных проблем. Было где разгуляться и сценаристам, не отказывавшим себе в вольностях и экспериментах с заданиями.

В Warlords of Draenor, напротив, на каждом шагу напоминают о враге и по полной вовлекают в происходящее. Но вам обязательно захочется пройти сюжет от и до. Каждое мало-мальски важное событие сопровождается полноценным зрелищным роликом. Чтобы голова не шла кругом, игра регулярно добавляет новые постройки и задания в гарнизоне, побуждая делать перерывы и возвращаться домой.

Кроме того, на Дреноре масса так называемых зон конфликтов, где можно отвлечься от основных дел и выполнить дополнительные задачи — вполне типичные, но не привязанные к сюжету и очень хорошо оплачиваемые. Тут же и мини-боссы, с которых падают ценные вещи, и тонны информации для археологов, и прочая и прочая. За любой шаг в сторону, за любое проявление интереса к миру игра непременно вас поощряет.

А вот рейды, важнейший элемент онлайновой ролевки, на момент запуска были недоступны: Blizzard не стала спешить и запланировала открытие первой пачки новых подзе-

В книге «Адский Крик», официальном приквеле к Warlords of Draenor, Гаррош говорит: «Это не мой дом. Это не мое небо». В этой альтернативной вселенной у Грома Адского Крика не было сына — его жена погибла от рук огров.

Задания для подчиненных в гарнизоне напоминают о социальных играх или поручениях для советников из Dragon Age: Inquisition. Ничего сложного, но добра они принесли уйму.

мелий для десяти и более человек на начало декабря. Пока доступно около десятка стандартных групповых испытаний. Все они достаточно сложные, но не такие, как во времена Cataclysm, где любое неверное движение влекло за собой гибель всей команды.

Все по-взрослому

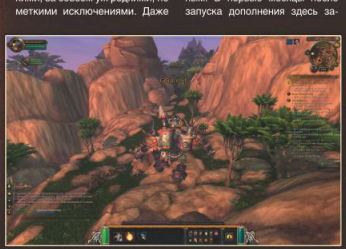
Главное ощущение как от сюжета, так и от игры по достижении 100-го уровня — World of Warcraft повзрослела. Не просто отсекла рудименты. Здесь у всего есть смысл, у каждого элемента — своя роль. Какая-нибудь мелкая случайность на поверку зачастую оказывается продуманной частью игрового процесса, наградой за ваш энтузиазм и любопытство.

Из текстов почти пропали фирменные «туалетные» шутки. И юмор, и отсылки к попкультуре стали куда более тонкими, за совсем уж редкими, но меткими исключениями. Даже центральные женские персонажи уже не разгуливают полураздетыми. Как сказал Крис Метцен на BlizzCon 2014: «Моя дочь всегда была в восторге от драконов, но, посмотрев концовку Cataclysm, поинтересовалась: «А почему они в человеческом обличье все полуголые и в купальниках?» Я не нашелся с ответом».

Ну а здешний визуальный ряд — однозначный триумф дизайнеров и арт-директоров над ограничениями древнего движка. В Warlords of Draenor впервые за всю историю дополнений не добавили новых классов и рас, зато подтянули существующие модели героев до современных стандартов, разнообразив мимику и прописав нормальные кисти рук с пальцами. При этом персонажи волшебным образом остались узнаваемыми.

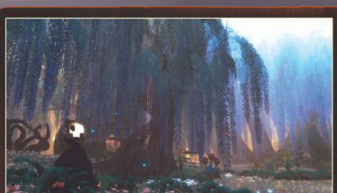
Дренор же получился чарующе угрюмым и притягательным. В первые месяцы после запуска дополнения здесь запретили летать, чтобы игроки оценили работу художников с земли, — и это невероятно к месту. Даже на фоне того, что дизайнеры вытворяли с Запределье (по сути, постапокалиптической версией Дренора) в The Burning Crusade, и тематических экспериментов в Нордсколе и Пандарии новый мир продолжает ошеломлять. Космос над хребтом Ледяного Огня, каньоны и джунгли Горгронда, грандиозные Пики Арака — все это невероятно красиво.

Само собой, разработчики не стесняются играть на ностальгии тех, кто досконально знаком с Запределье из The Burning Crusade, — в новых локациях с ходу угадываются очертания старых. Полуостров Адского Пламени стал Танаанскими джунглями, Зангартопь — Зангарским морем, и только Награнд остался Награндом. А маленький уголок карты, где в реальности The Burning Crusade обитали обезумевшие люди-птицы, превратился в отдельную огромную локацию.



В Горгронде, например, предлагают выбрать между персональным телохранителем и правом покататься на гоблинском мехе.

Единственное, что беспокоит на фоне последних изменений, — начальные локации рискуют окончательно утратить смысл.



Blizzard до сих пор умудряется вынимать из World of Warcraft красивую картинку, чем лишний раз доказывают, что хороший арт важнее передовых технологий.

Там вам расскажут подлинные истории птичьего короля Терокка и владыки воронов Анзу (оба во времена The Burning Crusade были боссами).

Ювелирная работа

Любое дополнение для World of Warcraft — это повод для отошедших от дел игроков вернуться, вспомнить, каким этот мир был раньше, и оценить, каким он стал теперь. Разрекламированная возможность мгновенно поднять до 90-го уровня одного из героев и сразу отправить его в Дренор — как оказалось, прекрасная идея. Blizzard позволили преодолеть почти все, что мешало вернуться в игру тем, кто забросил ее несколько дополнений назад, или влиться в прохождение нового контента новичкам. Эта тенденция тоже началась в Mists of Pandaria и теперь пришла к логическому заключению. Даже профессии отныне можно с нуля прокачивать на ресурсах нового мира — больше нет нужды побираться по начальным локациям, чтобы однажды стать великим поваром, шахтером или, предположим, механиком.

И, что очень немаловажно, Blizzard довела до ума сессионность. У большинства старых игроков уже нет возможности убивать на рейд по пятьшесть часов в день, а с гарнизоном, нынешней структурой квестов и удобным инструментарием для поиска группы спокойно можно заходить в игру каждый день на полчаса, не жертвуя важными делами, но и не лишая себя удовольствия.

Улучшилось множество вроде бы и так отлично работающих мелочей. Наборы навыков у всех классов персонажей аккуратно «почистили», упростив управление, но добавив тактической глубины. Приятно и выгодно стало заниматься ремесленным делом. Все так тонко изменено, что лишь спустя пару часов вы понимаете, что больше не тратите время на чистку инвентаря от шелухи и складирование ресурсов в банк, — создатели полностью реорганизовали систему раздачи трофеев.

■■■

Качественное обновление World of Warcraft — событие до того привычное, что многое воспринимается как должное. И это великая заслуга, особенно для игры, которая недавно разменяла первый десяток.

Полновесно оценить Warlords of Draenor пока нельзя — оно будет развиваться еще не меньше года. Нас ждут несколько крупных контентных патчей: наконец-то откроются ворота в Танаанские джунгли, история, прервавшаяся на середине, получит развитие, появятся рейды, обновятся оставшиеся модели... Но, так или иначе, среди всех последних дополнений Warlords of Draenor взяла наилучший старт. ■

В ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЯХ

Изначальный World of Warcraft повествовал о событиях сразу после Warcraft 3: The Frozen Throne. Легиону демонов дали отпор, Древо жизни залечивает раны, где-то на суровом севере на троне отсиживается коронованный Артас, а получивший от него тумаков Иллидан бежал в Запределье готовить страшную месть. Жизнь в Азероте продолжается: Альянс удерживает территории, молодая Орда осваивает новые земли, и вместе они сражаются с новыми угрозами: разбушевавшимися черными драконами, коварными зандаларским троллями, а также Старыми богами и их приспешниками.

В The Burning Crusade открылся Темный портал в Запределье, из которого всему Азероту грозил кулаком Иллидан с Пылающим легионом за плечами. Преподав урок падшему эльфу, игроки заодно рассчитались с опальным предводителем кровавых эльфов Кель'тасом, королевой наг Леди Вайш и демоном Кил'джеденом.

The Wrath of Lich King «наладил» пути сообщения с холодным континентом Нордколом, где пробудился и вконец озлобился на весь мир Артас, отныне именовавший себя лишь как Король-лич. Что The Burning Crusade, что Wrath of the Lich King — оба разрешали зародившиеся в The Frozen Throne конфликты.

Последовавшие далее Cataclysm и Mists of Pandaria — совершенно новые витки в истории Warcraft. «Катаклизм» изменил Азерот навсегда: все зоны для 1-60 уровней из «ванильного» World of Warcraft были переделаны и хронологически обновлены. Разработчики и сценаристы учли в них как события из предыдущих дополнений, так и последствия глобальной катастрофы, устроенной вернувшимся из недр земли драконом Смертокрылом. Угроза была настолько страшная, что азеротским чемпионам пришлось вернуться в прошлое за уничтоженным артефактом, дабы с его помощью ослабить безумного дракона и предотвратить неминуемую гибель всей планеты.

Во времена борьбы со Смертокрылом и его приспешниками, вождь Орды Тралл уступил свое место молодому Гаррошу Адскому Крику — найденному на просторах Запределья сыну Громмаша, хорошо проявившего себя в кампании против войск Короля-лича в Нордколе. Гаррош с первых же дней показал себя крайне жестким и исполнительным лидером. Настолько, что мгновенно разрушил перемирие между Альянсом и Ордой после победы над Смертокрылом. Найденные вскоре просторы миролюбивой Пандарии превратились в поле кровавой битвы, в ходе которой опьяненный властью Гаррош обернул против себя большую часть Орды и, обретя силу Старых богов, сам стал угрозой для всего мира.

Сраженный, но не поверженный, Гаррош сбегает при помощи дракона Кайроздорму в альтернативное прошлое, в родной мир орков Дренор. Там он уговаривает своего отца и других владык орочьих кланов не пить демоническую кровь, а завоевать Азерот при помощи современных военных машин…

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

От «ванильного» World of Warcraft не осталось уже ничего: в Warlords of Draenor заменили даже модели персонажей десятилетней давности. С ними же пропали все неровности и шероховатости оригинала, оставив лишь то, что по сей день делает игру одной из лучших, если не лучшей в своем роде.

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

ЖАНР
JRPG
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
ATLUS
ПЛАТФОРМА
3DS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
САЙТ ИГРЫ
atlus.com/smt4

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЛЮЦИФЕР ЗОВЕТ В ГОСТИ

Shin Megami Tensei всегда отличалась своеобразным подходом к добру и злу: не существует ни того, ни другого. Есть только порядок, хаос и то, что между ними. С одной стороны — тирания тех, кто знает лучше, и сохранение статуса кво, с другой — анархия и переворот устоев. Ну и честный нейтралитет, сводящийся к умению и готовности послать всех к черту.

Эта серия не боится показать авраамического Бога злым праведными фюрером, а ангелов — зондеркомандой сквернохарактерных манипуляторов и на секунду предположить, что Люцифера тоже можно понять. Причем сами по себе игры избегают оценочных суждений. В этом суть — решать, что правильно, а что нет, здесь должны только вы.

БЕЗГРАНИЧНОЕ СЛИЯНИЕ ПЕРСЕФОНА-ГАНЕША

Несмотря на явные отсылки к предыдущим частям (из которых скафандр Demonica из **Strange Journey** только самая очевидная), **Shin Megami Tensei IV** с ними связывают исключительно фанатские теории. Это самодостаточная история, которая, однако, опирается на те же постулаты.

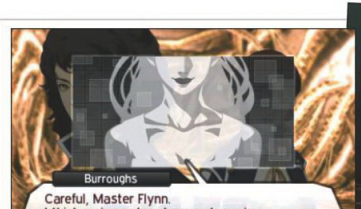
В этот раз вы играете за молодого самурая, который живет во вроде бы средневековом королевстве Микадо. Самураи в Микадо носят компьютеризованные перчатки, которые помогают им охотиться на демонов и, что интереснее, общаться с ними и приручать. Это традиционная фишка Shin Megami Tensei: вместо того чтобы бороться с монстрами, вы можете просто наладить с ними контакт и заманить в свой покемон-отряд.

Вы формируете команду из мифических сущностей разного толка, ищете, ловите, тренируете и выводите их новые виды. Но, в отличие от **Pokemon**, которые в первую очередь приходят на ум, SMT не пытается культивировать какую-либо к ним привязанность — потому что рано или поздно все пойдут в биореактор. Нескольких демонов можно объединить в одного совершенно другого: балийский король духов Баронг и шекспировская королева фей Титания образуют германо-скандинавского Тора, слияние Осириса и иудейского Мастемы приведет к появлению синтоистской богини Идзанами и так далее.

Как раз это делает «Мегатены» такими эффективными. На виду постоянно появляются демоны, которых вы не видели, все сильнее разжигая любопытство. Завербовать того, другого, третьего. Вывести демона со стойкостью к физическому урону, найти кого-то с огненными заклинаниями, чтобы эксплуатировать уязвимость босса, — постоянно возникают новые цели. Тривиальная прокачка перестает быть

Общение с демонами лишний раз доказывает, что нестабильная натура многих чудовищ на деле гораздо интереснее, чем занудство некоторых людей.

Боевая система здесь пошаговая. У всех персонажей есть свои слабости и преимущества, и их знание помогает победить демонов намного сильнее себя.



Встроенный в перчатку герой ИИ по имени Берроуз предлагает время от времени покупать приложения-перки, здорово помогающие буквально во всем.

Вместо классической дискретной структуры мира, побитого на клеточки (как в Strange Journey, Etrian Odyssey и старомодных dungeon crawlers в принципе), Shin Megami Tensei IV вернулась к свободному перемещению в духе Nocturne. Это очень кстати.

тривиальной; лыжи едут сами, пока вы просто собираете их всех.

В Shin Megami Tensei есть уже, кажется, все — от мелких фей и воплощений народных суеверий до божеств всех мыслимых и немыслимых религий. Но, увы, не всем повезло быть нарисованными Кадзумой Канэко. Он рисовал демонов и персонажей еще для первой Shin Megami Tensei, и вплоть до Strange Journey все игры серии были объединены его мощнейшим творческим видением. Но над четвертой частью работали уже другие художники. Масаюки Дои (дизайнер **Trauma Center**) отлично справился с обликом людей. Все остальные сработали хуже.

Одним демонам достались невероятные иллюстрации Канэко из прошлых игр, другим — его же ранние работы, чуть более небрежные, но все еще неповторимые. А вот остальные картинки в лучшем случае не вписываются в стиль, а чаще — просто плохо нарисованы. Удачные образцы встречаются (новый Минотавр просто чудесен), но о стилевом единстве речи не идет. Игра, которая так полагается на двухмерный арт (да еще и из серии, в которой он всегда был безупречен), не должна себе такого позволять.

ЗАПОМНИ: МЫ ТВОИ ДРУЗЬЯ

Опять же, в отличие от «Покемонов», в Shin Megami Tensei играют ради сюжета, тех самых смелых взглядов на религию и интересной концепции мира. Вскоре под причесанным Микадо с его крепостями и крестьянами обнаруживаются руины заполоненного демонами Токио, где, оказывается, все еще живут и выживают люди (жители Микадо пренебрежительно обзывают их «нечистыми»). Вскоре сюда накладывается пресловутый конфликт порядка и хаоса, всякие шокирующие открытия и прочая, и прочая.

Помимо прочих действующих лиц, у нас есть три напарника-самурая. Все они — скорее живые символы порядка, хаоса и нейтралитета, чем цельные личности. Это довольно типично для SMT и до сих пор не было проблемой — в той же **Nocturne** или Strange Journey самоопределение героев диктуется логикой происходящего, а с учетом того, что происходит в SMT обычно адское мракобесие, им волей-неволей приходилось сочувствовать.

Но только здесь герои-символы зачем-то все время таскаются за героем, делают вид, что помогают, и часто дают избыточные комментарии на тему того, что очевидно и без них. Логика троицы строго одномерна, поступки не диктуются ничем, кроме заложенной мировоззрением позиции. Еще они зачем-то участвуют в бою, но ими нельзя управлять, да и вреда от них больше, чем пользы: когда кто-то из них, скажем, бьет льдом морозную бестию и тем самым дает ей жирный бонус на следующий ход, это… расстраивает.

Словом, после напарников из Shin Megami Tensei IV начинаешь в полной мере ценить одиночество и загадочную лаконичность Nocturne, где каждая встреча с живым человеком — большое событие.

ДЕМОНОЛОГИЯ ДЛЯ НАРОДА

С другой стороны, у Nocturne есть одна проблема, которой у четвертой части нет: она (да и почти все Shin Megami Tensei) не считает зазорным просто так убить много минут прогресса. Один неудачный ход или случайная стычка с демоном в состоянии разом уничтожить всю вашу партию и заставить заново идти от терминала сохранения. Прошлые SMT прекрасны, но очень любят тратить время попусту.

В Shin Megami Tensei IV все иначе. Сохраняться можно везде, большинства стычек с монстрами получается избежать, как в последних **Persona** или **Tales**. Случайная смерть героя больше не означает поражения — для этого нужно как минимум потерять весь отряд, и вам еще дадут шанс откупиться от смерти деньгами или Play Coins (монетки, которые дают за шаги, намеренные шагомером 3DS) и вернуться туда, где вас убили.

Да, Shin Megami Tensei IV достаточно легкая по меркам серии, но не по меркам других игр. Вы наверняка обломаете много копий о здешних боссов с их сверхатаками и неочевидными уязвимостями.

И важно даже не то, что игра стала легче, а то, что она стала удобнее. Тот же новый интерфейс синтеза демонов, где сразу можно увидеть, кого можно получить из имеющегося мяса, экономит кучу времени. Вы и так наверняка проведете здесь только около трети игры (которая проходится часов за сорок-пятьдесят, еще New Game+, четыре концовки…), причем добровольно. Так зачем тянуть?

■■■

Почти всем хорошим, что у нее есть, Shin Megami Tensei IV обязана предыдущим частям и однозначно выигрывает лишь там, где избавляется от изображающих челлендж-препятствий. Но она все еще очень хорошая и, что ценно, верная корням. В ней есть свои моменты, и она куда меньше карает за ошибки, поэтому Shin Megami Tensei IV практически лучшая отправная точка в одну из самых зловещих ролевых серий на свете. Где Люцифер спешит на помощь, ангелы играют в правосудный шовинизм, а предыстория гигантского зеленого фаллоса на колесище мотивирует постичь натуру буддизма. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Хорошая, большая, правильная Shin Megami Tensei, которая могла бы стать гораздо лучше, если бы разработчики были чуточку смелее в своих стремлениях пошатнуть устои.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	7
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: INTEL CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: INTEL CORE 2 QUAD 2.7 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

БЕЛАЯ ВОРОНА

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
11 BIT STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
11BITSTUDIOS.COM

ДАВАЙТЕ ЖИТЬ ДРУЖНО

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Город Погорень, столица восточноевропейского государства Высень, охвачен пожаром гражданской войны. Трое мирных граждан волею судьбы очутились под крышей одного здания — полуразрушенного, с выбитыми стеклами, но ещё способного послужить укрытием от непогоды и случайного рикошета. У них всего одна задача — пережить войну, не заработав видимых телесных и душевных ран.

ПОКА ИДЕТ ВОЙНА

Ночью кто-нибудь из вашей команды отправляется в одну из дюжины локаций, копается в мусоре или ворует у других, старается не ввязываться в драки (лечить раны тут долго и дорого) и с третьим криком еще живого петуха возвращается домой с хабаром.

Днем, пока он отсыпается, мирные жители находят применение найденным доскам, лампочкам, железкам и удобрениям: фильтруют дождевую воду и строгают спички, склочничают из деревяшек кровати и верстаки, забивают досками окна и собирают радиоприемник, ставят ловушки на крыс и выращивают в мини-теплице морковку, варят пищу для тела и читают пищу для ума.

Обустройство дома — целая наука. Вскоре вы отправляетесь на поиски уже не с целью нагрести в мешок все, что плохо лежит, а с четким планом в уме. В голове прокручивается таблица материалов и запчастей, которые нужно уместить в небольшую котомку ночного охотника, иначе просто невозможно наладить табачный заводик или приличную ферму в небольшом жилом доме.

Но даже собственное производство, для которого наворовано столько досок и опилок, не спасет. Во-первых, материалы все равно надо добывать или выменивать, а во-вторых, продукт, как правило, потребляется на месте. Это выверенная математика, суровый «менеджер для выживающих» — и как же приятно этим заниматься!

Выживающие тоже кое-чего стоят. Из-за нехватки еды граждане могут оголодать, из-за сквозняка — заболеть, в результате нападения — покалечиться, от аморальных действий или невозможности выкурить сигаретку — расстроиться и даже впасть в депрессию. Они постоянно комментируют свои ощущения — в основном жалобами вроде «жрать хочу!» и «эх, что ж я раньше не свалил». Если бы не чувствительная тема **This War of Mine**, в списке близких по духу игр однозначно фигурировала бы **The Sims**.

Параллельно домострою творятся драмы. Добытчик вломился в домик пожилой пары и вынес два кило мяса без костей — все, теперь половина сожителей разнюется, что жизнь уже не та, мы преступили моральный закон внутри нас, и не понятно, как нас теперь земля носит. А какой цирк с рыданиями начнется, когда добытчик впервые подерется с другим искателем из-за разбитой гитары!..

Впервые забираясь в неисследованный район, добытчик извительно его отрекомендует. Даже если он не местный.

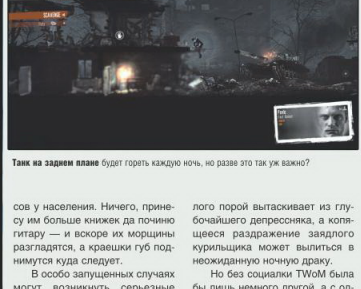
ГЕРОЙ НЕ МОЕГО РОМАНА

Многие отмечают, что вот эта демонстрация совести в реальном времени и есть центральная тема This War of Mine. Да и сами разработчики, похоже, придерживаются такого мнения. Но вскоре выясняется, что реплики у персонажей идут по кругу, реагируют они на все предсказуемо одинаково, а все преступления добытчика легко нивелируются и прощаются. Нет у них души, короче говоря.

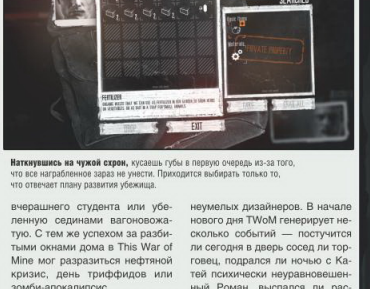
Вот к примеру: вчера ночью Павле вломился в чужой дом, украл из холодильника три банки консервов, пока их владелец отходил покурить, и утром вернулся домой с радостным: «Смотрите, я еды надыбал!» И что думают наши бедолаги? «Как же так, нам пришлось воровать, чтобы выжить» или «Бедный Павле, ему пришлось украсть, ведь у него не было другого выбора», в лучшем случае — разумное «Делать нечего: тут или мы, или они».

Братцы мои, это не Павле решил своровать банку консервов, а я — ваш хозяин и благодетель, и на его месте я вообще молчал бы о том, как именно добыты эти несчастные консервы. Что вы там себе думаете (точнее, какую логику вложили геймдизайнеры), это ваше дело, а моя забота — накормить вас любой ценой, чтобы вы с голодухи коньки не отбросили.

Но экранные марионетки об этом не знают, они канючат и расстраиваются по каждому случаю незаконного отъема ресур-



Танк на заднем плане будет гореть каждую ночь, но разве это так уж важно?



Наткнувшись на чужой схрон, кусаешь губы в первую очередь из-за того, что все награбленное зараз не унести. Приходится выбирать только то, что отвечает плану развития убежища.

сов у населения. Ничего, принесу им больше книжек да починю гитару — и вскоре их морщины разгладятся, а краешки губ поднимутся куда следует.

В особо запущенных случаях могут возникнуть серьезные проблемы: последней каплей запросто станет убийство бомжа, вставшего грудью на защиту лучшего друга — бутыли с самогоном. То, что именно я, сидящий в уютном кресле, отдал жестокий, с точки зрения игровой морали, приказ, еще не означает, что я при этом маниакально захохотал и незамедлительно потребовал еще бомжей для бога бомжей.

Просто если у меня есть такой инструмент и я прекрасно осведомлен о последствиях поступка, я воспользуюсь им. Мне это ничего не стоит, потому что я буду минимально наказан необходимостью тратить время одного из подчиненных на игру на гитаре два дня подряд. Тоже мне епитимья.

И ведь нельзя даже сказать, что «разработчики выстроили тонкую связь игрока с персонажами, а потом ее сломали», потому что связь не чувствуется изначально. Вся эмпатия в This War of Mine строится на вынужденном компромиссе между полным вживанием в шкуру мирного жителя и необходимостью симулировать социальные отношения. Последнее, кстати, неплохо реализовано: своевременный разговор даже сильного и смелого порой вытаскивает из глубочайшего депрессняка, а копящееся раздражение заядлого курильщика может вылиться в неожиданную ночную драку.

Но без социалки TWoM была бы лишь немного другой, а с одним-единственным немым героем — заметно выиграла бы. Если бы после убийства пожилой пары он ничего не говорил, а хватался за голову и молча катался по полу, вместо того чтобы как ни в чем не бывало мастерить фильтр для воды, — вот такого поведения хватило бы, чтобы замедлить мой сердечный ритм. Ведь он — это я. А «они» — это совершенно точно не я, и нечего тут.

Кроме того, всю дорогу чувствовалось какое-то расхождение. Конфликт, служащий одной большой декорацией, на первый план ни разу не выходит и не дает игроку принять чью-либо сторону. Это и понятно: разработчики не хотят впутывать сюда политику, поэтому считается, что герои аполитичны. Тем не менее условные повстанцы вовсю сражаются с условными регулярными войсками, но ни тех, ни других вы не встретите (если не попытаетесь заглянуть в Military Outpost, но и там в лучшем случае предложат поторговать, а в худшем пустят пулю в лоб).

К вам не заглянут на огонек «белые» или «красные» с требованием сдать в расположение части запасы махорки; вас не вовлекут в Сложный Моральный Выбор, обрекающий на гибель вчерашнего студента или убеленную сединами вагоновожатую. С тем же успехом за разбитыми окнами дома в This War of Mine мог разразиться нефтяной кризис, день триффидов или зомби-апокалипсис.

БЕСПОЩАДНАЯ МАТЕМАТИКА

Если не брать в расчет прокрустово ложе игровой морали, куда игрока впихивают геймдизайнеры, останется неплохой симулятор с менеджментом ресурсов и какой-никакой stealth action. С каждым днем открываются (а порой закрываются!) новые локации, откуда можно унести много полезного, однако в конечном итоге для выживания придется либо активно торговать, либо активно воровать-убивать.

В разработку «ночного» интерфейса, по всей видимости, опять вмешались морально озабоченные дизайнеры: двумерный платформер, управляемый мышью, — решение странное (но понятное: разработчики раньше делали игры для планшетов). Стрелять из пистолета или бить монтировкой, тыкая курсором в бегущего противника, — все это выглядит так, словно разработчики пытаются доказать, что убийство — дело не только грязное, но и трудное. Даже не пытайтесь.

И даже в хорошо продуманный план может вмешаться рандом, этот могучий молот в руках неумелых дизайнеров. В начале нового дня TWoM генерирует несколько событий — постучится ли сегодня в дверь сосед ли торговец, подрался ли ночью с Катей психически неуравновешенный Роман, выспался ли расстроенный недавними убийствами Бруно.

Случаются и положительные события — например, сосед может принести в подарок морковку. Звучит смешно, но однажды он этим поступком реально спас игру. А как-то раз пришлось три или четыре раза перезагрузиться с посещением разных локаций, потому что кровь из носу нужны были лампочки — а это в TWoM и без того днем с огнем не отыщешь.

■■■

Зато на атмосферу гражданской войны хорошо работает графика и озвучение. Вся TWoM выглядит как ожившие карандашные наброски, на фоне которых выделяются неплохо анимированные персонажи. Хороша печальная музыка днем и тревожная ночью, бабахающие взрывы и автоматные очереди на заднем плане, шорохи и шаги в стелс-режиме.

Закончу рецензию типичным диалогом с самим собой во время игры:

— Чего бы такого сместерить из оставшихся ресурсов? Может, ножовку?

— Давай! Отличный повод сходить в церковь! ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✗

Дождались?

Дизайнеры с ходу задают уникальное настроение, подталкивают к естественным поступкам, но вскоре привычный темп начинает давать сбой, а магия науки выживания рассеивается, обнажая математику. У 11 bit впереди большое будущее, если они поймут и примут свои ошибки. А пока что первый час в This War of Mine стоит всей остальной игры.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	6

РЕЙТИНГ
7,5
«ХОРОШО»

HALO
THE MASTER CHIEF COLLECTION

Максим Бурак

Жанр
Экшен
Издатель
Microsoft
Разработчик
Bungie Software
343 Industries

Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox One
Сайт игры
halowaypoint.com

ДЕМОН ВЕРНУЛСЯ

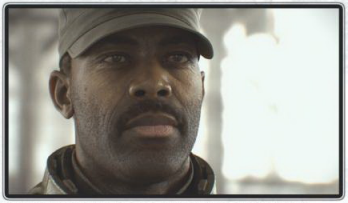
Нет ничего дороже, красивее и важнее у игрового подразделения **Microsoft**, чем Мастер Чиф и его бесценный зеленый скафандр. Космический защитник человечества и заклятый враг всего союза Ковенант уже неоднократно врывался на приставки семейства Xbox (а иногда и не только туда), завоевывал сердца миллионов поклонников и героически уходил в закат, прихрамывая от тяжести чемоданов с деньгами.

За тринадцать лет существования серии Microsoft четыре раза отправляла в путешествие лично спартанца и столько же раз (тоже под знаменем **Halo**) — совершенно других героев. И это только в видеоиграх! Есть ведь еще книги, сериал, аниме, комиксы, артбуки и грядущие игры...

Тем не менее в 2012 году Microsoft пошла на второй круг и выпустила **Halo: Combat Evolved Anniversary**, преобразившееся переиздание первой части, на Xbox 360. Сейчас то же самое проделали со всеми частями Halo, в которых главенствовал Мастер Чиф, и получился сборник **Halo: The Master Chief Collection**. Комментатор из интернета, озлобленный на алчных разработчиков и издателей, заявил бы что-нибудь в духе «хватит доить одно и то же, придумайте что-нибудь новое», но я не соглашусь. Серия Halo действительно заслуживает второго шанса — возможности, прихорошившись и покрасившись, поймать и влюбить в себя нового поклонника.

Герой, которого мы не заслуживаем

Первые три части Halo — это действительно важные игры. **Bungie** не просто построили фундамент для современных консольных шутеров и мультиплеера, но и во многом определили будущее игровой индустрии, добавив не самые

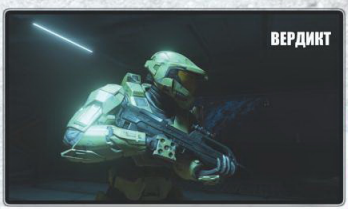


Ролики в Halo 2 перерисовали очень основательно. Теперь это настоящее кино.

Переключаться между старой и обновленной графикой можно на лету.

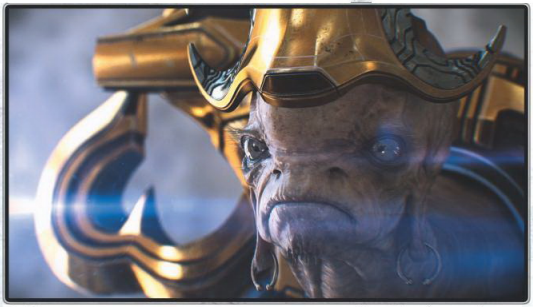
Для мультиплеера Halo 2: Anniversary разработчики отреставрировали сразу шесть карт из исходной игры.

Гранты в переизданиях все такие же непоседливые и забавно хрюкающие.



ВЕРДИКТ

На блеск Мастера Чифа можно глядеть вечно.



343 Industries задним числом добавила в переиздание Halo 2 Джеймсона Лока, которого придумали специально для пятой части.

очевидные, на первый взгляд, но чертовски нужные вещи. Например, восстанавливающийся щит, мощный удар прикладом, ограничение на переносимое оружие, а также хитро запрятанные предметы, которые игроки зачем-то самоотверженно собирают. Но эти мелочи уже давно массово взяли на вооружение, и сегодня ими никого не удивишь.

Но на самом деле сила серии Halo, до сих пор не превзойденной, — в эмоциях от игры. В том чувстве всемогущества, уникальности и безграничной важности, которую испытывает игрок, оказываясь в скафандре Чифа. Больше ни одна игра не подарит такого ясного ощущения, что именно ты — последняя надежда человечества, герой, который спасает всю расу от истребления инопланетными фанатиками.

Можно любить или ненавидеть космические оперы, приправленные религией, фольклором и научной фантастикой, но почти невозможно не купиться на то чувство уникальности, которое Bungie так мастерски вам продает. Особенно сейчас, когда первые две части отряхнули от пыли прожитых лет, обновили почти до современных стандартов, а в **Halo 3** и 4, которые и сегодня хорошо выглядят, подтянули разрешение.

Remember Reach

Выпустить сборник со всеми играми про Мастера Чифа — вполне логичное решение, учитывая, что зеленый космонавт — икона серии. Но помимо того, что Bungie годами выстраивала образ блистательного героя, попутно разрасталась и менялась изнутри вся Halo. И все было бы просто отлично, если бы Microsoft включила в сборник и остальные игры серии.

В каждой новой части было что-то свое, уникальное. В первой — сильный для тех времен сюжет, во второй — феноменальная подача сюжета через мастерски сделанные ролики. К слову, в Halo 2: Anniversary из The Master Chief Collection их полностью переделали в CGI и превратили в самое настоящее дорогое и красивое кино, — это, пожалуй, одно из важнейших нововведений сборника. В третьей части студия до блеска отполировала игровой процесс и довела до ума лучшую песочницу в шутерах. Враги по-настоящему стали воевать с Чифом, пользоваться окружением и техникой, а не просто отстреливаться. Сами игроки стали попадать, казалось бы, в совершенно случайные, но невероятно захватывающие ситуации. Прыгнуть на самолет врага, выбросить пилота и занять его место, после чего влететь в огромного шагающего робота и взорвать его изнутри… мало где такое встретишь.

Но, увы, перепрыгивая из Halo 3 сразу в **Halo 4**, минуя **Halo 3: ODST** с **Reach**, которых нет в сборнике, игрок разрушает всю эволюционную цепочку серии, а ощущения серьезно смазываются. Тем более что четвертую часть делали вовсе не Bungie, а новая внутренняя студия Microsoft — 343 Industries, собранная специально, чтобы любыми способами поддерживать жизнь в сериале. Вместе с ней игра просто перестала эволюционировать.

В Halo: ODST разработчики сумели показать вселенную под совершенно новым углом, перейдя от героического экшена к более личному повествованию, а в Halo: Reach труд всех частей наконец-то сошелся воедино в одной большой и почти идеальной видеоигре. Все, чему Bungie научилась за годы работы над серией, наконец-то попало в один проект (и смешалось в правильных пропорциях), но про это в сборнике забыли. К большому сожалению.

■■■

Если за The Master Chief Collection возьмется человек, который до этого не прикасался к Halo, он наверняка влюбится в Чифа и с удовольствием отыграет четыре номерные части, но уйдет с тяжелым осадком, так и не узнав, что пропустил самое важное звено. Но, так или иначе, четыре игры про одного из лучших героев современности, которые можно взять по цене одной, — лучшее предложение для Xbox One на сегодня. Как ни крути. ■

- ■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
Сборник важных для понимания индустрии и жанра игр. К сожалению, неполный.

ГЕЙМПЛЕЙ 8.0
ГРАФИКА 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8.0

РЕЙТИНГ
Живая легенда

THE BINDING OF ISAAC REBIRTH

Захар Бочаров

Жанр
Экшен, приключение
Издатель и разработчик
Nicalis
Мультиплеер
Локальный
Платформа
PC, PS4, PS Vita
Сайт игры
bindingofisaac.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo 2.4 ГГц, 2 ГБ, дискретная видеокарта
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 2.0, 2.4 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

КРЕСТА НА ТЕБЕ НЕТ

У вас напряженные отношения с родителями? Расскажите об этом Исааку. Его матушка, насмотревшись религиозных телепередач, решила принести свое чадо в жертву Всевышнему. Малец успел укрыться в подвале и обнаружил под домом целую сеть катакомб, плотно заселенных самыми отвратительными исчадиями ада. Спасение ждет многими этажами ниже, а помочь мальчику могут только слезы.

The Binding of Isaac противоречива, словно плод с библейского древа познания: одновременно поросла и притягательна, безысходна и забавна, омерзительна и мила. Ограничить себя в этом запретном удовольствии невозможно: исследование загаженных подземелий быстро превращается в противоестественную привычку, которую так тяжело отринуть и сложно объяснить даже себе самому.

Теперь Эдмунд Макмиллен и его коллеги из **Nicalis** вновь протягивают нам налитое яблочко, полное самых жутких страхов, горьких детских слез и волнующих идей. Ну а мы, как и прежде, не в силах от него отказаться.

ДЕТСКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

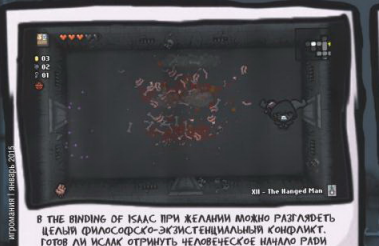
Как и оригинал, Rebirth можно осилить и за двадцать минут. Вы изучаете комнату за комнатой, собираете бонусы, находите тайники и магазины, затем побеждаете босса и спускаетесь на новый круг ада. И так несколько раз, до встречи с маменькой. А может, и с самим Сатаной. Или с кем-то еще.

Но с первого раза у вас это точно не получится.

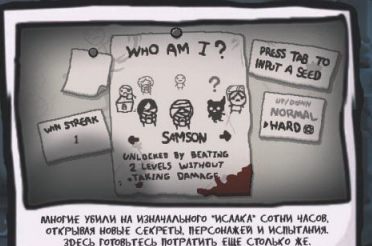
The Binding of Isaac сложная. Действительно сложная. Чем дальше, тем больше она походит на сумасшедший японский bullet hell, где вы лавируете между толпами врагов и тоннами импровизированных «пуль». А если вдруг умерли — начинайте сначала.

Тем не менее, даже на новом уровне сложности, где у вас меньше аптечек, враги опаснее, а риск несоизмеримо выше, это и близко не **Ketsui** или, скажем, не **Touhou** на Lunatic. Прежде всего — из-за бесшабашной щедрости, с которой игра делится бонусами. Вы постоянно находите предметы, помогающие Исааку компенсировать тщедушность детского тельца, и это смещает акцент с игры в «уверниться всего» на умение подстроиться под ваши новые способности.

Одна вещица учит Исаака прыгать (наконец-то!), другая заставляет слезы (которыми мальчик «стреляет» в противников) взрываться и ранить всех вокруг. За пару сердец,



В THE BINDING OF ISAAC ПРИ ЖЕЛАНИИ МОЖНО РАЗГЛЯДЕТЬ ЦЕЛЫЙ ФИЛОСОФСКО-ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ. ГОТОВ ЛИ ИСААК ОТРИНУТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ НАЧАЛО РАДИ СПАСЕНИЯ? ХОТЯ ЗНАЕТЕ... ЗАБУДЬТЕ.



МНОГИЕ УБИЛИ НА ИЗНАЧАЛЬНОГО "ИСААКА" СОТНИ ЧАСОВ, ОТКРЫВАЯ НОВЫЕ СЕКРЕТЫ, ПЕРСОНАЖЕЙ И ИСПЫТАНИЯ. ЗДЕСЬ ГОТОВЬТЕСЬ ПОТРАТИТЬ ЕЩЕ СТОЛЬКО ЖЕ.

Слезы, кровь, перьмо. Совершенно привычное для здешних реалий сочетание.

Некоторые секреты заставляют Исаака сломать повальную реальность и выйти за ее пределы. Устроены такие моменты кривовато, но их внезапность и изобретательность искупает все.

символизирующих здоровье, дьявол наградит вас крыльями или заменит слезы на всепроникающий луч смерти. А вот на полу лежит пилюля с неизвестным эффектом — рискнете проглотить?

Стиль игры часто в корне меняется прямо посреди забега. Только что вы строчили слезами в разные стороны, а теперь один power-up лишил вас права стрелять, но взамен дал здоровенную управляемую слезу. И игра вдруг стала напоминать **Brothers**: клавишами управления вы командуете Исааком и уворачиваетесь от монстров, а кнопками стрельбы рулите слезой и, наоборот, пытаетесь настичь и задавить противников.

Всегда интересно наблюдать за превращениями, происходящими с Исааком, ведь под влиянием бонусов он каждый раз выглядит по-разному. Артефакты делают Исаака все безобразнее: он обрастает опухолями, обзаводится рогами или окровавленным оскалом, натягивает на голову мамин лифчик или... что-нибудь еще. Даже капельку жутко — Макмиллен ставит на нарисованной фигурке изуверские эксперименты, и это оборачивается комедийно-гротескным, но все же дьявольски зловещим body horror.

Цветы жизни

Прелесть The Binding of Isaac в ее полной непредсказуемости. Весь подвал, вместе с врагами и предметами, конструируется на лету. В одном забеге вы можете прийти к финишу в обличье полубога, испепеляющего всех взглядом, а в другом — не найти ничего дельного и помереть этаже эдак на третьем. Но, как правило, неизвестность только распаляет азарт.

Неудача — часть процесса. Проигрывайте, начинайте заново, проигрывайте опять. Каждый раз мы сталкиваемся с чем-то новым, поэтому останавливаться не хочется совершенно. А когда вы доберетесь все-таки до конца, все начнется опять — ведь тут еще чертова туча концовок.

В Rebirth добавили уйму новых врагов, боссов, вещей и секретов — а здесь для счастья больше ничего и не нужно. Даже опытные санитары подземелий почувствуют себя зелеными новичками, когда с восторгом наткнутся на очередной незнакомый бонус или монстра.

Впрочем, главное в Rebirth — это переработанная техническая часть. The Binding of Isaac сделали на кособоком флэшевом движке, который, во-первых, на всем тормозил, а во-вторых, мешал реализовать многие важные вещи. Например, нельзя было прервать игру, чтобы позже продолжить с того же места. Теперь — можно.

Кроме того, векторный Flash мешал Макмиллену стилизовать «Исаака» под двумерные игры эпохи Mega Drive. Теперь — не мешает. Метаморфоза прошла чудесно: и в небольшом окошке, и на огромной плазме Rebirth смотрится очень... душевно. Консервативные игроки могут включить сглаживание спрайтов, но тогда игра уже будет выглядеть странно.

С музыкой все менее однозначно. Впечатляющие композиции Дэнни Барановски, под которые сердце обливалось кровью, а на душе скребли самые когтистые кошки на свете, теперь отдаленно узнаются лишь в нескольких аранжировках. Их сменили мелодии дуэта Ridiculon — тоже по-своему уместные, но совсем иные: тихие, вкрадчивые, зловещие. Какой из этих двух саундтреков больше к месту — вопрос деликатный, но привычка делает свое дело: частенько очень хочется услышать из динамиков то самое, старое, звучание.

А вот локальный мультиплеер точно совсем не такой, какого ожидаешь. Вместо полноценного второго героя ваш напарник получает контроль над привидением, сопровождающим Исаака. Оно не может проходить через двери, подбирать предметы и ставить бомбы — только помогает огнем. Хотелось бы большего, хотя и не ясно, как что-либо иное вписалось бы в нынешнюю механику.

Зато Rebirth, в отличие от оригинала, работает даже на тостерах. С этого стоило бы начать, этим стило бы закончить. Это — главное.

■■■

И даже беглого взгляда на Rebirth достаточно, чтобы увидеть ее родство с оригиналом. Фирменный стиль Макмиллена никуда не делся, монстры одновременно умопомрачительно милы и невероятно омерзительны, а депрессивная атмосфера мигом хватает за сердце. Обновление прошло на ура, вне всяких сомнений. ■

V Реиграбельность

X Классный сюжет

X Оригинальность

V Легко освоить

Дождались

The Binding of Isaac: Rebirth — самая полная и просто лучшая версия истории про Исаака. Готовьтесь к неожиданностям, смотрите под ноги и ни в коем случае не оглядывайтесь.

Рейтинг

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

9.0

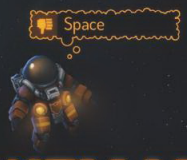
Великолепно

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

SPACEBASE DF-9

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ, СИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
DOUBLE FINE PRODUCTIONS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
SPACEBASEDF9.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
INTEL CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ, 2 ГБ
512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО
INTEL CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ, 2 ГБ
2 ГБ ВИДЕО



ЭКИПАЖЕМ МОЖНО ПРЕНЕБРЕЧЬ

Галактика велика и разнообразна: где-то полно астероидов или метеоритов, где-то — оживленная трасса с кучей других звездолетов, а где-то за рудой придется лететь на край карты. Все эти условия в **Spacebase DF-9** мы задаем, когда выбираем территорию для базы, куда уже летит наш космический модуль — «семя», дающее энергию для начальной постройки.

ВОСЕМЬ МИНУТ

Стартовый набор всегда один: болтающаяся в воздухе железка и три космонавта рядом с ней. Запаса воздуха у них — на восемь минут. За это время им надо обеспечить энергию и воздух. Не успели — миссия провалена.

Сюрпризы начинаются уже на этом этапе. То в отсеке при постройке образуются дыры, то неудачно обведенный реактор не питает генераторы кислорода, то строитель замуруется в стене, а тем временем воздух уже на исходе, и времени на перестройку нет. Вот так, раз за разом набивая шишки, продумывая варианты и отказываясь от них, мы ждем, когда от союза опыта и случая родится идеальная космическая база.

На самом-то деле все просто: строим комнатушки, выбираем их назначение и ждем поселенцев. Базе требуется энергия реакторов и генераторы кислорода. Колонисты должны есть, спать, развлекаться и общаться. Пища синтезируется в аппарате, хотя можно завести подсобное хозяйство. Из развлечений — бар, спортзал и мобильные игры. Ученые проводят исследования, а чтобы соорудить их придумки, требуется прорва материи — она добывается из астероидов и перерабатывается в особом агрегате.

Вот и вся архитектура. Далее в игру вступает человеческий, а также кошачий, слоновий и прочие факторы.

Удаленность от основных трасс определяет, насколько часто выходят на связь потенциальные колонисты. Порой к базе в произвольном месте пристыковываются корабли: в них могут оказаться обыватели, вооруженные налетчики или... никто.

Персонал базы получает назначение на должности в меню, позволяющем учитывать не только уровень навыков в отдельных профессиях, но и желание заниматься работой. Саботажа можно не опасаться, но за неинтересным занятием жители быстро впадут в депрессию и начнут крушить соседей и мебель.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ ОКАЗАЛСЯ ПРЯМО В ТОЛЩЕ РУДЫ. ЭТИ РЕБЯТА ОБРЕЧЕНЫ, ПОСТРОИТЬ ЗАПАСНОЙ РЕАКТОР ОНИ НЕ УСПЕЮТ.

У КАЖДОГО КОЛОНИСТА ЕСТЬ НАБОР ХАРАКТЕРИСТИК, НО ПОЛЬЗЫ ОТ ЭТОГО НОЛЬ: ЧТО С НИМ НИ ДЕЛАЙ, ОН ВСЕ РАВНО УМРЕТ.

ПИРАТСКИЙ НАБЕГ СЕРЬЕЗНО ПРОРЕДИЛ ПОГОЛОВЬЕ КОЛОНИСТОВ, И ЕЩЕ ДВА КОРАБЛЯ ГОТОВЯТСЯ К ВЫСАДКЕ. ВЫДАТЬ ВСЕМ БЛАСТЕРЫ!

Каждый поселенец обладает зачатками характера и даже ведет свой микроблог, но повлиять на жителя нельзя. Разве что запереть в изоляторе, пока обитатель станции не приразал неугодного соратника. В старенькой **Space Colony**, чтобы оснастливить подопытных, мы отправляли их в сауну, по магазинам, на дискотеку, заставляли налаживать отношения. Тут можно только построить бар и поставить парочку тренажеров. И все.

ВСЕ УМРУТ, А Я ГРЕЙПФРУТ

На пути к благоденствию нас ждет куча препятствий. Колонист заболел неведомой болезнью, которую надо исследовать. Плотоядные гусеницы загрызли доктора. Грядет третий метеоритный дождь. Оборудование портится быстрее, чем его ремонтируют. А из угла карты уже летят пираты...

А теперь самое интересное: все это происходит в первые пятнадцать минут, вынуждая нас в панике перераспределять рабочую силу вместо того, чтобы налаживать вменяемую инфраструктуру. Пираты? Все жители мгновенно назначаются охранниками и отправляются в бой. Утечки кислорода? Свистать всех в ремонтную бригаду. Болезни? А, пусть мрут, новые прилетят! Все обитатели колонии — пушечное мясо, работающее на износ и отправляющееся в утиль.

Усугубляют это глупейший ИИ и странные технические решения. Доктор, забыв, где утилизатор, бродит по станции с трупом, а прочие пострадавшие мрут один за другим. Инопланетный паразит заперся в шлюзе, и снаружи уже задыхаются шахтеры, не способные долететь до соседнего входа. Турели обстреливают одних чужаков и игнорируют других. А снабжение базы кислородом отчего-то зависит в том числе от частоты кадров — волшебство программирования как оно есть.

Внутренний дисбаланс разваливает наш корабль эффективнее, чем набеги и метеоритные дожди. Изнашивается все, а армия техников работает спустя рукава. Жители набиваются в одно помещение, в нем быстро кончается воздух — вот и паника! Колонисты впадают в депрессию и дерутся, но охранники и ухом не ведут. Когда количество обитателей превышает пару сотен, игра безумно тормозит, а потом вообще вылетает.

Но до этого еще дотерпеть надо. Сколько ни развивай базу, мы раз за разом вынуждены строить одни и те же спальни, бары, зимние сады и лаборатории. Даже прилетающие новобранцы одни и те же, с одним набором дежурных фраз. Так ли мы представляли себе настоящую живую космическую базу?

ПОСЕЛЕНЦЫ ТАК УВЛЕКЛИСЬ БЕСЕДОЙ, ЧТО ДАЖЕ НЕ ЗАМЕЧАЮТ, ЧТО ИНОПЛАНЕТНЫЙ ПАРАЗИТ ДОЕДАЕТ ДОКТОРА.

ВЕРДИКТ

Ранний доступ не оправдал ожиданий **Double Fine**. DF-9 перешла сразу из альфы в релизную версию, и все дальнейшие труды отдали на откуп модостроителям. Материал им достался сырой, от хорошего симулятора космобазы DF-9 отделяет прорва парсеков: легко простить простенькую графику — но не расшатанный баланс, тонну багов, невменяемый AI, а главное, полное отсутствие стимула двигаться вперед. Энтузиастам приходилось поднимать со дна и не такое, только вот что-то не видно пока леса рук желающих доделывать игру.

Почему? Сдается нам, потому что у Spacebase DF-9 полно конкурентов — других прекрасных симуляторов разлада, сделанных по подобию **Dwarf Fortress**. Скажем, **RimWorld**, **Prison Architect** и **Gnomoria**, которые пока сидят в «раннем доступе», но уже показывают несоизмеримо лучшие результаты, чем игра от Double Fine. Как ни обидно это признавать, команда Тима Шейфера здесь здорово промахнулась. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Удовольствие, которое приносит симулятор катастроф на космической базе, недолговечно. Особо его отравляет представление о том, какой могла бы стать эта игра, если б ее довели до ума. Увы, скорее всего, ей это не светит

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

Сайт игры
amplitude-studios.com

DUNGEON OF THE ENDLESS

Жанр
Ролевая игра
Издатель и разработчик
Amplitude Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC

МЯГКОЙ ПОСАДКИ

Артемий Козлов
Станислав Степанченко

Dungeon of the Endless — третья игра о «бесконечной» вселенной студии **Amplitude**. Она подсказывает, как сверкающие звездолеты галактических империй из **Endless Space** связаны с почти фэнтезийным бытом планеты Аурига в **Endless Legend**. Но это уже не глобальная стратегия — это и «рогалик», и ролевая игра, и тактика, и tower defense, притом увязанные аккуратно и гармонично.

ПРОНЗАЯ БУРОМ НЕБЕСА

Завязка очень простая. Тюремный звездолет, везущий преступников колонизировать планету, терпит крушение над Аургой. Нескольким «пассажирам» и членам экипажа удается покинуть судно на спасательной капсуле, и вот тут начинается игра.

Выбираем пару персонажей (у каждого свои умения) из списка, модель капсулы (у каждой свои особенности), пробив поверхность земли, плюхаемся в подземелье и пробираемся наверх через вереницу комнат. Открывая дверь в каждую из них, вы рискуете наткнуться на врагов и/или что-нибудь ценное. А в уже открытых могут появиться целые волны монстров, которые потопают к лежащему в обломках капсулы кристаллу и попытаются его уничтожить. Если у них получится, вы проиграете.

Тут к исследовательскому аспекту игры прибавляется стратегический. Нельзя просто обшаривать комнаты в поисках сокровищ, приходится защищать кристалл. Для этого мы строим в комнатах специальные модули. Не хватает огневой мощи? Ставьте турели в стратегически важных точках. Нужно больше ресурсов на турели и прокачку героев? Тратьтесь на добывающие модули. Турели слабоваты? Накопите еще ресурса науки и пустите его в дело на специальной станции.

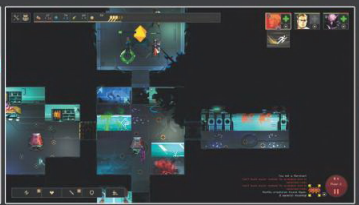
Главная прелесть местной механики — она замечательно масштабируется. Вас так и подмывает открыть побольше комнат и добыть побольше ресурсов, но с каждой открытой дверью защищать кристалл все сложнее. В начале уровня бывает достаточно поставить одного прокачанного бойца в узловой точке, куда рано или поздно стекутся все монстры. Но, открывая больше комнат, вы расширяете им пространство для маневра. Становится больше врагов, больше мест, где они могут появиться, больше направлений, откуда они могут прийти. Приходится усложнять линию обороны.

Но однажды нахлынет волна, которую вы уже не отразите. Тут постоянно приходится взвешивать: рискнуть ли сцедить с уровня еще ресурсов или все-таки пойти на следующий этаж? Dungeon of the Endless заигрывает с вашей жадностью и отлично знает, как дать вам по рукам.

После скупого обучения вас сразу бросают в гущу, напутствовав бодрящим: «О, вам еще столькому предстоит научиться. Но ничего, поумираете немного и всему научитесь». Вы много раз проиграете, прежде чем заметите, что, скажем, монстры не появляются в комнатах, к которым уже подведена энергия. Что герои умеют чинить и усиливать модули, имея соответствующие навыки или снаряжение. Что кристалл живет на запасах питающей комнаты пыли, и пара дорвавшихся до него монстров легко может обесточить ваши ключевые защитные точки.

Пока вы не открыли очередную дверь, подумайте, что может пойти не так в этот раз. Проверьте позиции бойцов, убедитесь, что в тылу нет темных ком-

Экипаж подбитого тюремного корабля пытается выбраться из подземных катакомб Ауриги.



Защищать стартовую комнату нужно лишь пока мы не найдем выход. После этого берите кристалл и тащите на следующий уровень.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2.4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 3.3 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Товарищи по несчастью наверняка попали сюда так же, как и мы...

...но откуда в подземельях Бесконечных берутся торговцы?!

нат, что все подходы к кристаллу прикрыты. Ну а дальше — потерея. Либо предосторожности были излишни и за дверью чисто, либо вам на голову свалится куча проблем.

Когда, скажем, вы берете кристалл и идете к выходу с уровня, Dungeon of the Endless переходит в режим «скорее в машину!». Монстры прут отовсюду, и плевать на турели, на защиту модулей, лишь бы дойти. А потом все получается, и мы снова выдыхаем. Или не получается, и мы начинаем заново.

С КЕМ ПОВЕДЕШЬСЯ

В другой раз все будет по-другому. Всего, что есть в игре, не увидеть и за двадцать партий. Героев поначалу всего четверо из добрых полутора десятков имеющихся. Остальных вы встретите (или нет) в коридорах — чтобы открыть бойца навсегда, нужно нанять его и протащить за собой несколько этажей.

Авантюрист Макс О'Кейн не лучший боец, зато отлично разбирается в артефактах и вынюхает пыль в любом уголке. Верная последовательница Тэклбери Элиза Несс носит тяжелые пулеметы и умеет уходить в глухую оборону, но бегает в лучшем случае трусцой. Леди Джолери Тулак, воительница бестелесных падших лордов, ловко орудует

Прежде чем вытаскивать кристалл, убедитесь, что дорога к выходу безопасна, — позже перераспределить энергию уже не получится.

копьем, но прикарманивает часть добытой пыли, чтобы поддерживать свое существование.

С новыми персонажами открываются и новые фрагменты истории. Намек там, фраза здесь, иллюстрация в альбом тут — и начинают проявляться контуры. Становится чуточку яснее, что связывает героев, как они оказались на подбитом корабле и куда рухнули в итоге. Правда, для знакомых с серией последнее наверняка будет очевидно с самого начала.

В мультиплеере необходимо уже не координировать, а координироваться: каждый игрок управляет своим героем. Комбинация «быстроногая наемница открывает дверь, тяжеловооруженный громила прикрывает» уже начинает требовать переговоров с напарником. Ресурсы делятся пополам — значит, нужно договариваться, где, что и зачем строим.

На практике все сложнее. Можно не суметь присоединиться к чьей-то игре, еще проще вылететь из нее и не вернуться. При малейших проблемах соединения рассинхронизация и зависания почти неизбежны. Amplitude обещают все починить в ближайших патчах — и наверняка починят, — но пока кооператив работает через пень-колоду.

■■■

С остальным же у Dungeon of the Endless все хорошо. Amplitude продолжают одну за другой выпускать отличные игры, настораживает одно — они явно не для всех. Получится ли у разработчиков сделать свою мультивселенную популярной и востребованной? Вопрос пока открытый. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

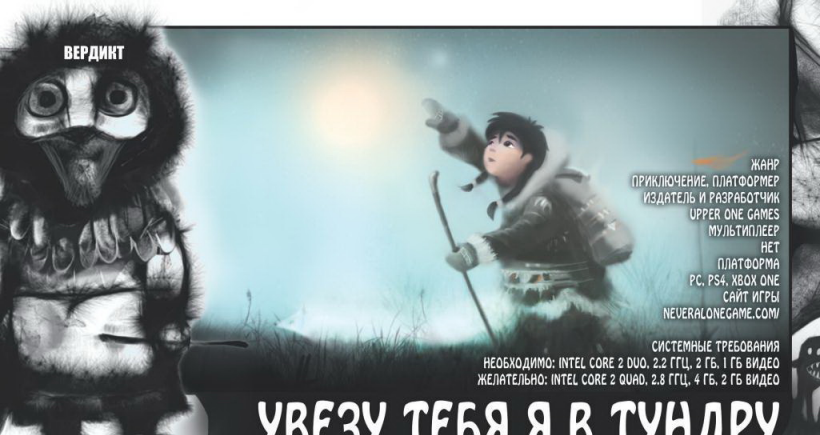
Корабль из FTL потерпел крушение, и выжившие члены экипажа решили сыграть в исследователей. Вышло отлично.

Геймплей ★★★★★★★★★☆ 9
Графика ★★★★★★★★☆☆ 8
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★☆☆ 8

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»



ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ, ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
UPPER ONE GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
NEVERALONEGAME.COM/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: INTEL CORE 2 DUO, 2.2 ГГЦ, 2 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: INTEL CORE 2 QUAD, 2.8 ГГЦ, 4 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

УВЕЗУ ТЕБЯ Я В ТУНДРУ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЕВ

NEVER ALONE

(KISIMA INNITCHUNA)

На территории, протянувшейся от берегов Гренландии до самой Чукотки, в течение уже многих веков живет удивительный и мало кому известный народ. Мы, бледнолицые чужаки с зеленых земель, всех его представителей привыкли называть эскимосами, хотя это название лишь пары из многих десятков племен.

Этим людям удается не просто выживать, но по-детски радоваться жизни в, казалось бы, невыносимых условиях вечной мерзлоты и затяжных полярных ночей. Они живут в гармонии с миром, верят в то, что у всего есть душа, и передают из поколения в поколение простые, но глубокие сказки. Одну из таких сказок нам рассказала **Never Alone**.

СКАЗКИ СЕВЕРА

Жила-была в краю метелей девочка Нана. Несмотря на юный возраст, была она славной охотницей, во всем помогала родителям и соплеменникам. Но однажды пришла беда: затянувшаяся снежная буря лишила племя возможности охотиться и рыбачить. Тогда Нана решила отправиться навстречу ветру и узнать, в чем же причина разгула стихии. За ней увязался очаровательный песец, обладающий мистической способностью призывать духов природы. Так и началось их путешествие по заснеженным просторам Аляски.

Never Alone — это прежде всего потрясающе красивая игра. Природа Севера в ней предстает во всем своем великолепии и разнообразии: слепящая белизна заснеженных равнин сменяется переливающейся синевой ледяных пещер и мистическими сполохами северного сияния. Нана и песец оказываются как в реально существующих местах — например, на заповедном острове Кинг в Беринговом море, — так и в очевидно сказочных, вроде сети тоннелей во чреве огромного кита или леса с оживающими деревьями.

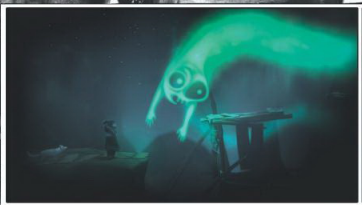
Особенно завораживает эпизод во льдах: пока девочка перепрыгивает с одной тающей льдины на другую, мы видим на заднем плане темную гладь холодного моря и нечеткие очертания птиц, пикирующих к воде за добычей. Детализация поражает: во время игры можно разглядеть чуть ли не каждую снежинку, каждый волосок в роскошной шерсти песца.

Сказочная атмосфера в Never Alone настолько ощутимая, что ее можно грести снегоуборочной лопатой. Игра пропитана духом не привычных нам европейских сказок, как, например, **Child of Light**, но древних инуитских легенд. Заставки между главами сделаны под рисунок по кости и сопровождаются монологами на инупике — языке племени инуитиатов, коренных жителей Аляски. Хриплый старческий голос рассказчика звучит настолько колоритно и естественно, что не сомневаешься, — разработчики усадили перед микрофоном самого настоящего шамана.

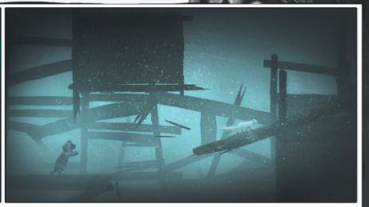
На протяжении всего процесса разработки команда **Upper One Games** сотрудничала с представителями оставшихся инуитских общин. В игре нет почти ничего, что разработчики взяли бы с потолка, — все имеет свои корни в культурных традициях северных племен. Что особенно ценно, попутно мы смотрим небольшие ролики, в которых сами инуиты объясняют значение в их культуре того, что мы наблюдаем в игре.

В пути Нане встретится вот такой колоритный человек-сова. К сожалению, появится он лишь однажды и на пять минут.

Временами игра и впрямь завораживает. Так и хочется окунуться в манящий, но жутко холодный бассейн.



Северное сияние — явление воистину мистическое. Согласно инуитской мифологии, сполохи в небе — это души погибших детей.



Ветер в Never Alone играет не последнюю роль. Не рассчитайте момент прыжка, и вас сдует в бездну.

Так выясняется, что историю Наны эскимосские бабушки рассказывали своим внукам на протяжении столетий в той же самой версии, что слышат и видят игроки. А жуткого вида злодей, гоняющийся за девочкой всю игру — Человекоубийца, фольклорный персонаж, олицетворяющий междоусобицы и размолвки, — самое страшное, что может случиться с общиной.

Порой ловишь себя на мысли, что новых мини-документалок ждешь с нетерпением, — настолько трогает и увлекает это эскимосское видение мира: чистое, искреннее и не испорченное миром каменных джунглей.

КРАДУЩИЙСЯ ПЕСЕЦ

Но, к сожалению, полностью отдаться красоте и самобытности Never Alone мешает одно неприятное обстоятельство — в нее просто неудобно играть.

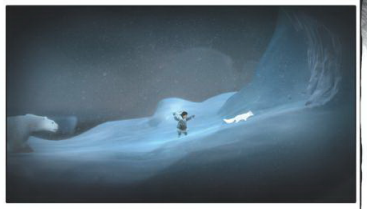
Будь игра интерактивной притчей вроде той же Journey, она без лишних вопросов получила бы высший балл. Но нет, Never Alone — это типичный платформер-головоломка. Игру подводит самое главное в жанре — чувство контроля. Нана передвигается слишком нерасторопно, песец же, напротив, летает, как в хвост ужаленный, постоянно проскальзывает и перескакивает платформы.

Герои напрочь отказываются реагировать на нажатие кнопок тогда, когда это необходимо. Перескочив обрыв и уцепившись за край с двадцать пятой попытки, вы ни за что не поймете, что не удалось вам в предыдущие двадцать четыре. Просто так звезды встали.

ИИ напарника тоже очень удручает. Песец, согласно инуитским поверьям, — существо мистическое, он может призывать обитающих в окружающем мире духов, чтобы те перевозили на своих спинах Нану через препятствия. На это его свойство завязаны почти все игровые загадки.

Проблема в том, что призраки материальны только тогда, когда пушистый зверек находится достаточно близко к ним. Он же, как и положено дикому зверю, — существо чрезвычайно своевольное и норовит убежать подальше от Наны, оставив девочку проваливаться сквозь фантом в ледяную бездну.

Некоторые эпизоды требуют очень быстрого и слаженного взаимодействия героев. В такие моменты особенно ясно понимаешь, что в Never Alone следует играть, как и намекает название, не в одиночку, потому что от ИИ вы не дождетесь ни своевременной помощи, ни элементарной заботы о собственной шкуре. Песец будет сосредоточенно взирать на падающую сверху глыбу льда, но в сторону не отскочит. Переключаться между героями очень скоро становится чертовски утомительно.



Метать болу приходится довольно часто. Проблема в том, что у нее нет никакого подобия прицела.

■ ■ ■

Never Alone оставляет после себя смешанные чувства. С одной стороны, это потрясающей красоты и эмоциональности игра, которую можно было бы смело ставить в один ряд с такими инди-хитами, как **Limbo** и **Valiant Hearts**. Но с другой — все удовольствие от нее может смазаться десятком-другим глупых смертей по вине кривого управления.

Но все же — как часто вам рассказывают волшебные интерактивные истории о неведомых древних народах, чья жизнь коренным образом отличается от вашей? То-то же. Возможность познакомиться с малоизведанным и загадочным фольклором инуитов, их образом жизни и мировоззрением — самый полезный и увлекательный элемент Never Alone. Хочется даже, чтобы игра стала первой в какой-нибудь новой франшизе, посвященной этносам Земли. В мире столько всего чуждого и незнакомого! ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✗

Дождались?

Never Alone — самобытная и очень красивая игра о том, о чем вы, скорее всего, никогда и не слышали. Она запросто могла бы стать маленьким шедевром, если бы не обидные технические проблемы.

Геймплей	7
Графика	10
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	6

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

САЙТ ИГРЫ
VIDEOGAMES.LEGO.COM

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
INTEL CORE 2 DUO, 2.2 ГГЦ, 2 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL CORE 2 QUAD, 2.8 ГГЦ, 4 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

ЖАНР
АРКАДА, ПЛАТФОРМЕР

ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS.

РАЗРАБОТЧИК
TRAVELLER'S TALES

МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНЫЙ

ПЛАТФОРМА
PC, PS3, PS4, XBOX 360, 3DS, VITA, WII U, XBOX ONE

LEGO BATMAN 3 BEYOND GOTHAM

СУПЕРГЕРОЙСКИЙ ФЕЙЕРВЕРК

У Брейниака, главного злодея в **LEGO Batman 3: Beyond Gotham**, есть увлечение: с помощью уменьшающего луча он коллекционирует... города. Правда, города заканчиваются, а места на полочке еще много, поэтому Брейниак решает взяться за миры и начинает, конечно, с Земли. Собирает в одном месте всех Фонарей, кроме Хэла Джордана, гипнотизирует и использует силу их колец.

Ну а Бэтмену приходится спасать уже не город, а целую планету. И не одному, а в компании всех мало-мальски известных супергероев DC, от Супермена до Черной Канарейки, а заодно и преступников (в первой четверти игры мы их как раз ловим). «Я не хочу становиться президентом маленького шарика», — аргументирует свое решение Лекс Лютор.

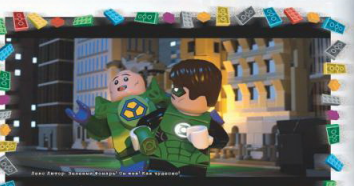
Всего в этой развеселой компании полторы сотни героев и злодеев. Полторы сотни ярких разноцветных персонажей, каждый со своими способностями, историей и характером. Этакая кучка замечательных маленьких деталей, из которых конструируется веселая и красочная история. В полном соответствии с философией любого конструктора ЛЕГО!

Собери их всех!

Да, Lego Batman 3: Beyond Gotham — первая игра, по-настоящему похожая на ЛЕГО. Если в детстве у вас был ящик с кучей разноцветных деталек, то вы поймете, о чем мы. И это главное в ней.

Начинаем мы скромным классическим дуэтом Бэтмена и Робина, но очень быстро к нам присоединяется основная часть Лиги Справедливости в лице (и кулаках)

ТАКОЙ БЭТМЕН, С ШИРОКОЙ УЛЫБКОЙ И ДУРАЦКИМИ ШУТКАМИ, ТОЖЕ ПО-СВОЕМУ ОБАЯТЕЛЕН.



НЕТ, ЭТО НЕ ИРОНИЯ, ЛЕКСУ ЛЮТОРУ И ПРАВДА ВАЖНО ЗНАТЬ!

БЭТМЕН, ПРИЗВАВШИЙ СТАЮ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ, ПОХОЖ НА БОССА ИЗ КАКОЙ-НИБУДЬ GOD OF WAR.

ПРИЯТНАЯ НЕОЖИДАННОСТЬ: ВЗЛОМ КОМПЬЮТЕРОВ ОФОРМЛЕН В ВИДЕ МИНИ-ИГРЫ В СТИЛЕ ФИЛЬМА «ТРОН»

Супермена, Чудо-женщины, Зеленого Фонаря, Флэша и Киборга. К середине игры в команду вливаются всевозможные злодеи, а ближе к финалу — еще и половина команды разноцветных Фонарей.

В итоге Наблюдательная Башня Лиги Справедливости (орбитальный спутник) превращается в огромное общежитие, где Звездный Сапфир пьет на кухне кофе со Святым Укокером, а в главном зале Марсианский Охотник что-то рассказывает Флэшу. Героев здесь около ста пятидесяти — хотя большинство открывается только после повторного прохождения, — и они вправду очень напоминают лего-детальки, из которых складывается сюжет.

А во второй половине игры для нас вообще устраивают форменное театрализованное представление. Как вам Бэтмен, который прикидывается Джокером, но надевает галстук-бабочку в виде летучей мыши? Или сам Лютор, заботливо пекущийся о здоровье всех членов команды, включая Супермена? Весело в таких обстоятельствах гарантированно будет даже тем, кто не очень хорошо знаком с мультивселенной DC!

А уж игрокам, знакомым с ней давно и хорошо, будет особенно приятно, ведь разработчики вставили в игру пропру отсылок: например, на всех уровнях присутствует Адам Уэст, игравший Бэтмена в сериале 1960-х годов, а каждый раз, когда Чудо-женщина взлетает в воздух, включается зажигательная песня из одноименного американского сериала 1970-х.

И все милые сердцу элементы тут на месте: Флэш быстро бегает и зубоскалит, Джокер зубоскалит еще чаще, Бэтмен читает мрачные нотации, а Киборг вообще способен превращаться в стиральную машинку!

По образу и подобию

По части механики игра тоже напоминает конструктор. Сами по себе Бэтмен и Робин могут только махать кулаками да грозно смотреть на врагов, но у обоих имеется набор костюмов для «особых случаев». Магнитный, например, позволяет ходить по стенам и притягивать панели, научный — взламывать компьютеры и запускать маленького дрона, подводный — глубоко нырять (и еще он делает Бэтмена похожим на Шекспира), ну а Шлем Набу... впрочем, не будем портить удовольствие!

На своевременном применении этих способностей и строится игра — потяните рычаг, разрушьте пару предметов, соберите из выпавших частей платформу, зацепитесь во-о-он за тот крюк и раздвиньте панели. Способности повторяются (Супермен может стрелять лазером из глаз и замораживать дыханием — а это целых два костюма Бэтмена, вместе взятые!), но это вполне гармонично вписывается в процесс.

Бои в Lego Batman 3: Beyond Gotham динамичные и вызывают в памяти недавний «Лего. Фильм», только с типичными фишками супергеройского кино: что-то постоянно эффектно взрывается, кого-то замораживают, Зеленый Фонарь бьет фантомной кувалдой направо и налево, а Джокер на заднем плане, превратившись в надувной шар и противно хихикая, прыгает по врагам голова-вам. В драке чувствуешь себя настоящим крутым героем — хотя все строится на комбинации из двух-трех приемов.

Другое дело, что повторять одну и ту же последовательность действий надоедает, особенно в середине игры, когда алгоритм уже запомнится. Редкие же попытки разнообразить процесс приводят к тому, что приходится долго ломать голову над следующим шагом.

Как, например, понять, что Флэш способен подниматься по двум рядом стоящим стенам, если это нигде не объясняется и используется всего один раз? А ведь это нужно не для второстепенного квеста, а для прохождения основного сюжета.

Правда, ближе к финалу игра начинает по-хорошему удивлять, но до конца еще добраться надо, а тут еще недалекий ИИ напарников местами удручает. Буквально секунду назад мы носились со скоростью молнии и крушили все вокруг, но стоило переключиться на другого персонажа, чтобы, например, притянуть нужный предмет, и Флэш тут же с завидным упорством лезет в ближайшую пропасть.

Словом, лучше играйте с друзьями! Lego Batman 3: Beyond Gotham, как и все предыдущие части серии, становится гораздо интереснее и веселее, если играть вдвоем. И ее недостатки при этом сглаживаются.

■■■

С первого взгляда кажется, будто LEGO Batman 3: Beyond Gotham тасует колоду из персонажей, мест и событий, чтобы отвлечь игрока от своих недостатков. Но потом понимаешь, что вот этот фейерверк из красочных деталек — самое правильное, что может быть в лего-игре. И пусть игровой процесс тут самый что ни на есть типичный для лего-серии, а юмор местами чуточку плоский, зато все сделано с искренней любовью к первоисточнику и тонкостям, а это самое главное. ■

Дождались?

LEGO Batman 3: Beyond Gotham медленно разгоняется и первую свою половину прикидывается «еще одной игрой про ЛЕГО». Не дайте себя обмануть! За завесой привычной и слегка приевшейся механики скрывается одна из лучших лего-игр.

- X Реиграбельность
- X Классный сюжет
- X Оригинальность
- V Легко освоить

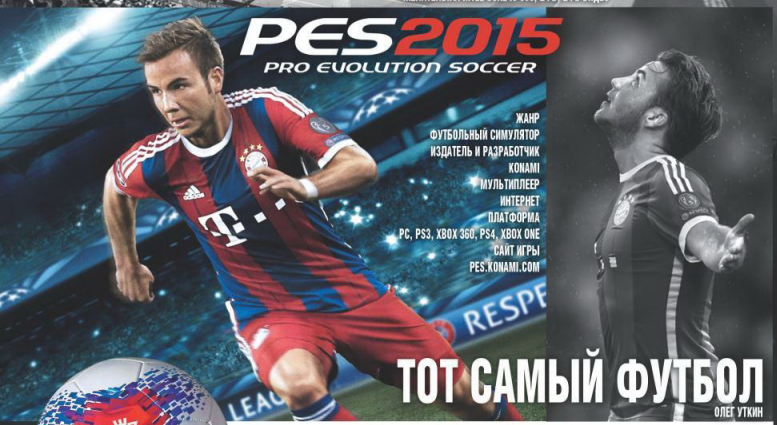
Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7,5

«ХОРОШО»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: INTEL CORE 2 DUO, 1.8 ГГЦ, 1 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: INTEL CORE I3 530, 2 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО



ЖАНР
ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
KONAMI
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
PES.KONAMI.COM

ТОТ САМЫЙ ФУТБОЛ

ОЛЕГ УТКИН

«Футбольное поле — наше» — таков лозунг **Pro Evolution Soccer** в этом году. Долгое время Konami не могли понять, чего же они хотят. Раз за разом они выпускали похожие друг на друга игры, меняя лишь цифру.

В прошлом году разработчики заполучили новый движок Fox Engine (используется в **Metal Gear Solid 5**), и, казалось бы, дела должны были пойти в гору. Но совладать с ним сразу не удалось. **PES 2014** вышел только на ПК и консолях старого поколения, погодные эффекты отсутствовали, а геймплей по скоростям напоминал российскую премьер-лигу начала весны, когда футболисты месят почти болотную грязь на полях.

Прошел год. Что изменилось?

НЕПРЕДСКАЗУЕМАЯ НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ

Первое, что надо заметить: японцы, набив изрядно шишек на своих ошибках, наконец-то более или менее освоили новую технологию и дошли до понимания того, что держало их на футбольном олимпе в начале XXI века (когда аббревиатура **FIFA** воспринималась как насмешка, а при предложении поиграть в футбол у всех в голове мгновенно всплывал PES).

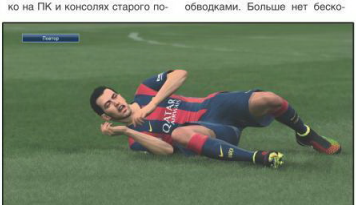
Очень показателен пример с обводками. Больше нет бесконечной мешанины из финтов, в PES акцент сделан на игру на противоходе и индивидуальные способности футболистов. Если защитник на полной скорости несется на нападающего, то, резко повернув в сторону, можно от него уйти, пока тот по инерции летит дальше.

И не стоит ожидать, что Пьер Мертезакер провернет хотя бы один финт, а если и сможет, то самый-самый простой. А вот Роналду или Неймар покажут кузькину мать кому угодно, причем именно так, как они делают это в реальной жизни, своими фирменными финтами, стоит только приноровиться к самой системе обводок.

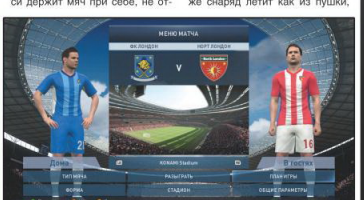
Звездным футболистам в этом году отведена большая роль. Управление каждым из известных игроков существенно отличается. Техничный Месси держит мяч при себе, не отпуская ни на сантиметр, Роналду привычно бежит коротенькими шажками, а Роббен лупит с левой ничуть не хуже, чем в реальности.

В зависимости от состава команды заметно меняется и стиль игры. Выбрав ярко выраженный клуб со «столбом» в нападении, не ждите, что футболисты будут играть в тики-таку. Забросы и навесы да игра на контратаках — почти единственное оружие в этом случае. Благодаря такому подходу стиль игры за каждый клуб круто отличается.

Одной из главных проблем прошлого года были пасы и удары. При выстреле в створ метров с тридцати, скажем, Ибрагимовичем мяч летел, словно надувной шарик — легко и непринужденно; сила удара совершенно не чувствовалась. Теперь же снаряд летит как из пушки,



Игроки, как и в прошлой части, испытывают эмоции в зависимости от ситуации на поле. Бускетс только что получил по ногам от Хамеса Родригеса, и, кажется, на этот раз он не симулирует.



ФК Лондон (видимо, «Челси») против Норт-Лондона (вроде как «Арсенал») на стадионе «Конами». Очень нужны лицензии, очень!

При самом первом запуске PES почему-то открывается в окне в разрешении 720p.

Новый интерфейс. На первый взгляд, все понятно, но... только на первый взгляд.

сотрясая каркас ворот до неистового звона. Пасы тоже стали намного интереснее: теперь нет идеально правильного момента для передачи. Заброс может пройти как с фланга, так и со своей половины поля, все зависит от силы и выбранного направления.

Ни для кого не секрет, что FIFA из года в год никак не излечится от синдрома «заранее известного гола»: там есть определенные места на поле, с которых мяч залетит в ворота всегда, что ни делай. Это катастрофически убивает интерес к происходящему, если понимать суть вещей.

Значительно улучшенный ИИ голкиперов эту ситуацию в PES почти сводит на нет. Нельзя предугадать, залетит ли мяч в ворота, будь то выход один на один или удар головой в упор, и тем более если это дальний удар. Все зависит от игрока, голкипера, их боевого духа и прочих не поддающихся скриптам обстоятельств. Ситуация моделируется здесь и сейчас. Так что двух похожих матчей тут просто-напросто не бывает.

Кроме того, ИИ понимает значимость каждого отдельного матча. Если игра для клуба ничего не значит, то и выкладываться на полную ИИ не будет — зачем? Но если от результата зависит попадание в еврокубки, концентрация будет максимальная, особенно на уровне сложности повыше. Оппонент, не жалея последних сил, всей командой бросится на штурм ворот, а там уж как получится: либо забьют, либо пропустят на контратаке. Вытирать пот со лба и выдыхать после финального свистка придется точно.

И ТАК СОЙДЕТ

Но, увы, все остальное осталось на прежнем уровне. Сосредоточив усилия на геймплее, Konami зачем-то еще больше запутала интерфейс. Теперь он поделен на блоки, как в FIFA, но разобраться с первого раза почти невозможно: нужно облазить все меню, потыкать все кнопки, понять, что за что отвечает, и только тогда отыщется нужное.

Самые большие проблемы возникают в новом режиме — myClub, аналоге Ultimate Team. Суть схожа: «поднимаем» клуб от уровня Бухаровых-Смоловых до команды мечты. Но из-за неудобного интерфейса, «подписав» новичка, придется потратить минут десять на то, чтобы понять, как засунуть его в основной состав.

Подбор игроков, кстати, ведется не через покупку наборов с карточками, а через систему агентов. Если денег достаточно, то, обратившись к лучшим из них, можно с некоторыми шансами получить суперзвезду. Альтернатива — собственные разведчики. Они не такие крутые, но середнячка в команду добудут.

Рынка с игроками здесь как такового нет. Игроки приобретаются исключительно через агентов. Конечно, можно заплатить реальные деньги, ускоряя этот процесс, но... стоит ли оно того?

А еще Konami в очередной раз не сумели наладить сетевую игру, по крайней мере на момент выхода. Поиск соперника занимает несколько тягостных минут, а при плохом соединении с оппонентом процесс запускается заново. Но даже если матч все же начнется, велик шанс на задержки, из-за которых пользоваться подкатами и обыгрывать защитников на противоходе будет невозможно.

Да и с лицензиями в PES по-прежнему все плохо. В игре до сих пор нет английской премьер-лиги, лишь одинокий «Манчестер Юнайтед», из немецких команд присутствует одна «Бавария», а из российских — ЦСКА и «Зенит».

Зато сохранились Лига чемпионов и кубок Либертадорес с заставками, оформлением, гимнами и прочими атрибутами великих турниров. В юридических делах победить безжалостную машину EA почти невозможно. Впрочем, любительские патчи на ПК, как обычно и бывает, ситуацию исправят, и спустя несколько недель в игре появится все, чего отчаянно не хотят добавлять разработчики, отдавая на откуп преданным фанатам серии.

Есть на эту тему шутка: дескать, вместе с игрой Konami следует продавать еще и редактор, чтобы упростить создание модификаций. Шутка скорее печальная, нежели смешная, правда...

■■■

Все это откровенно напоминает историю Золушки: PES 2015 — неопрятная, неухоженная игра, и отношения у нее сложатся отнюдь не с каждым. Зато дело она свое знает, работу выполняет, да и вообще недурна собой. В сказке Золушка встретила своего принца и утерла всем нос, а вот PES жизненно необходимо встретить грамотного дизайнера, который снимет с игры лохмотья и переоденет в шикарное платье. Не так уж и сложно, учитывая, что отличный умный геймплей у нее уже есть. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

В номинации «самая красивая» в этом году побеждает FIFA. А в номинации «самая умная» — бесспорно, PES. Несмотря на все неурядицы, Konami снова в гонке. Следующий год обещает быть жарким!

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	6

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: INTEL I3, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: INTEL I5, 8 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

ЖАНР ТАКТИКА
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК FULL CONTROL
МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ FULLCONTROL.DK/

ЖЕЛАЮ ТЕБЕ ПРОВЕСТИ ЛЕТНИЙ ОТПУСК В САН-ЭРМАНОС

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Прошли те времена, когда за полтора года можно было сделать увлекательный шутер или глубокую тактическую стратегию. И разработчики из **Full Control**, выходя на Kickstarter с **Jagged Alliance: Flashback**, мудро предлагали игру со скромным набором возможностей, более или менее соответствующим и рангу студии, и заявленному бюджету. Увы, к релизу мы многого не досчитались.

НОВЫЙ СОЮЗ

Гнать инновационных лошадей датчане не стали, сосредоточились на том, что привлекало игроков в **Jagged Alliance**. И в первую очередь вернули пошаговый режим.

Мудрить не стали — взяли за основу **Jagged Alliance 2** и обрезали все, что показалось дорогостоящим излишеством. Лазать по крышам? Обойдемся. Открывать двери? В счастливой утопии Сан-Эрманос дверей не будет.

Нам оставили три положения для тела, скрестив «лежа» и «скрытно», и разрешили как прицеливаться, так и стрелять очередями. Из новых тактических приемов отметим подсмотренные у коллег два варианта укрытий: полное и «половинчатое». Неплохо работает и перехват — правда, его надо назначать вручную, хотя очки действий между раундами все равно не переносятся.

Тут логично было бы рассчитывать на приличный арсенал с гибкой модификацией, на тактически безупречный AI или на психологические триллеры в квестовой линейке, но к выходу игры дизайнеры, похоже, только начали строить уютный домик для всего этого. Сюжету места не хватило совсем.

В обучающей миссии предлагается ночью провести группу ЦРУшников в тюрьму и вытащить оттуда лидера оппозиции — чтобы закончить операцию крушением американского вертолета. Выживает лишь означенный NPC и агент ЦРУ, которого вы предварительно сгенерировали специальным вопросником. На этом сюжет заканчивается, остаются два одинаково схематичных квеста «пойди в такой-то населенный пункт и выясни там, как попасть в следующий» и заключительный «найди и убей главзлодея».

В качестве компенсации нам выдали пачку побочных заданий, таких же, однако, схематичных и одномерных. Переспать с женой предпринимателя, чтобы она перестала отвлекать его от важных дел? Идем в соседний сектор, процеживаем диалог, возвращаемся, сдаем. Найти и убить серийных маньяков? Не проблема — в описании постера с головорезами есть их имена и указание на нужные секторы.

На задания в тактической «песочнице», однако, грех жаловаться, но все же не хватает вменяемого выбора вместо «а не присвоить ли эту пушку» и «в войне двух банд я выберу гадов побогаче». И последствий повнушительнее, чем то, какой из двух равнозначных наемников попадет в каталог. Все равно вместо них в итоге наймем кого-нибудь другого.

Вот и получается, что разработчики никак не мотивируют игроков выполнять эти пару десятков примитивных квестов. Тут можно ехидно отметить, что в пер-

Дизайнер интерфейса покинул студию в разгар работ, и окна диалогов здесь в прямом смысле окна — прозрачные, и хочется поскорее их закрыть.

Особо не раздумывая, дизайнеры разместили в одном интерфейсе всю информацию и менеджмент, которые могут потребоваться игроку в прогулке по сектору.

Если оценивать мета-игру Flashback, то Сан-Эрманос — это скорее методичная зачистка секторов Метавиры, нежели глобальная стратегия в Арулько.

Чтобы узнать, можно ли обыскать объект, нужно подойти вплотную, причем в некоторых случаях еще и с определенной стороны.

вой Jagged Alliance вообще не было NPC и заданий, но все же лучше продуманно отказаться, чем непродуманно реализовать.

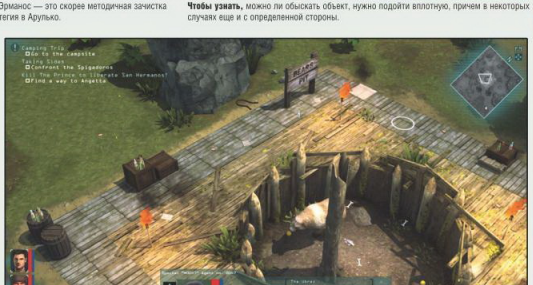
ОРУЖЕЙНЫЙ БАРОН

Экономический баланс удручает: если поначалу и были проблемы вроде «ох, Ивана на две недели нанять не потяну», то уже после первого захваченного города дела пойдут на лад, а на доход с одной (из двух) шахт можно вообще горя не знать. Может быть, с патчами это подправят.

Лицензировать оружие денег не хватило, поэтому к нашим услугам пистолеты Rock 17 и Loretta, автоматы JK-47 и Strey AUG, дробовики Denelli и The Ubrez (объяснительные датчанам, что «обрез» — это не торговая марка). Зато в своем классе почти каждое оружие отличается от другого стоимостью в очках действия и базовым уроном, а также точностью. Выбор оружия по этим характеристикам — задача, как оказывается, нетривиальная.

Вот вам пример. Gangster 45 («автомат Томпсона») за 8 или 13 очков действия бьет одной или тремя пулями с базой в 24 единицы урона, а JKM («...Калашникова модифицированный») за 10/16 гарантирует 35 единиц урона. То есть если у наемника 26 очков, эффективнее будет вручить ему «томмиган» (2*3*24=144 против 3*35+35=140). По идее.

Но на самом деле все гораздо гибче, и приходится учитывать массу других факторов. Бойцу пригодится запас в несколько очков на смену позиции; при низкой точности нужно больше пуль; в одиночный выстрел можно вложить дополнительные очки, повысив точность, и так далее. Вообще, возня с пушками — лучшее, что на данный момент есть в Jagged Alliance: Flashback.



Bear's Pit — старейший и крупнейший форум модификаторов Jagged Alliance 2. Кстати, они уже приступили к разборке Flashback.

А вот с AI возиться грустно и скучно. Он как будто недоделан: противник одной и той же «категории» (скажем, «элитная гвардия Принца») может как спрятаться за бочкой и отстреливаться лежа, так и угодить в простейшую ловушку.

С равным числом достойных оппонентов в открытую сражаться интересно, но компьютер обожает засылать карательные отряды на десять персон, поэтому нередко бывает, что бравая четверка-пятерка вынуждена занять глухую оборону на входе в сектор и отстреливать молодчиков прямо там. Если что, автосохранение позволит переиграть битву сначала. Однако сбежать с поля боя нельзя.

Перестрелки довольно обычные. Кончились патроны — перезарядись. Серьезно зацепили — перевяжись. Помимо здоровья есть энергия, но ее присутствие я ощутил всего один раз под конец игры, застигнутый «синдромом последнего пришельца», чего, кажется, ни в одной JA раньше не встречалось. Обычно на праздник пороха и дыма сбегался весь сектор, а тут пришлось пошарить по округе, поискать — и свалиться в обморок, пока энергия не восстановится...

■■■

До обидного короткая Jagged Alliance: Flashback интересна лишь маниакальной страстью к оружию да редкими тактическими восторгами. Разработчики слишком много наобещали на «Кикстартере» и теперь стараются реабилитироваться, по инерции снова много чего обещая. И хотя Flashback можно прямо сейчас пройти без особых проблем, советуем сперва дождаться хороших новостей, полезных патчей и одобрения сообщества. Впрочем, энтузиасты могут сами помочь восстановить Jagged Alliance из руин финансами и работой бета-тестера. Благо потенциал и стимул у разработчиков уже есть. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✗

Дождались?

Чтобы сделать Jagged Alliance в 1994-м, Ян Карри нанял школьного приятеля, нашел художника по объявлению в местном университете и за два года смастерил почти идеальную тактическую стратегию. Сорока датчанам потребовалось столько же, чтобы не дать нам ничего, кроме полуголой надежды.

Геймплей	6
Графика	6
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	5

РЕЙТИНГ

6,5

«СРЕДНЕ»

Арсений Волков

ZIGGURAT

Не завали экзамен

Жанр
Roguelike, экшн
Издатель и разработчик
Milkstone Studios
Мультиплеер
нет
Платформа
PC
Сайт игры
milkstonestudios.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Dual Core, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Quad Core, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Инди-разработчиков, кажется, хлебом не корми, дай только сделать еще одну старомодную игру в жанре roguelike. У кого-то в результате получается нечто маленькое, наивно-пиксельное, страшненькое на вид, небольшое по весу, но дико увлекательное. У других игра мечты выходит внешне куда более симпатичной, местами даже современной, а вот геймплей в ней все равно устарел на пару десятков лет. **Ziggurat** — как раз из последних!

Больше всего, **Ziggurat** напоминает **Hexen** и **Heretic**. Мы берем роль ученика магической школы, которому осталась самая малость: выдержать последний экзамен и выжить в огромном лабиринте, кишащем монстрами и ловушками. В отличие от схожего по тематике **Lichdom Battlemage**, здесь практически нет сюжета и режиссуры — максимум изредка попадаются какие-то записочки с невнятными пояснениями, зачем мы тут, почему и как.

Да и вообще в плане механики все намного прямолинейнее. Системы крафтинга спеллов нет, одновременно можно использовать только четыре вида оружия: волшебную палочку, посох, заклинание и какую-нибудь взрывчатку. У каждого есть альтернативный режим использования, но фантазии на дополнительные атаки не хватило — в основном в этом режиме палим очередями и поражаем сразу несколько целей.

Схема одна на все прохождение: заходим в очередную комнату, за спиной закрываются двери. Сражаемся, героически побеждаем, двери открываются, и нас пропускают дальше. В одной из комнат нужно найти специальный «ключ портала», который позволит в другом закрытом помещении призвать босса уровня — одолев того, вы перейдете на следующий. Сами боссы, к слову, тоже не обладают особой фантазией: яростно призывают миньонов в огромных количествах, прыгают на вас или плюются какой-нибудь гадостью, а мы бегаем по кругу и уворачиваемся.

Тем не менее, бегать и уворачиваться хочется снова и снова. **Ziggurat** затягивает с головой, и на это есть несколько причин. Первая — настоящая олдскульная сложность. Выживать в лабиринте на легком уровне непросто, на нормальном — очень сложно, а на «харде» — почти невозможно! Монстры прут толпами, а вам приходится вспоминать навыки игры в **Doom, Quake** и тот же **Hexen:** постоянно бегать, стрейфиться, стрелять на упреждение и буквально уничтожать клавиатуру вместе с «мышкой».

После смерти нужно начинать все сначала, но это не надоедает так быстро, как кажется. Вам бросают вызов, и вы его принимаете — действительно хочется выжить, пройти, доказать на что ты способен. К тому же уровни каждый раз генерируются заново.

Вторая причина — это как раз рандомность всего и вся. Никогда не знаешь, что тебя ждет в следующей комнате: сложная и заковыристая система ловушек, босс, ключ портала, новое оружие или алтари, у которых можно получить какой-нибудь бонус — пожертвовав частью здоровья или «маны». А еще есть комнаты, где бонусы действуют уже на врагов, позволяя им, например, перемещаться в два раза быстрее обычного. Да и сами уровни, как правило, большие, с обилием всяких деталей вроде пыльных книжных шкафов.

Наконец, в **Ziggurat** интересно прокачиваться. Ролевое хозяйство, повторим, не такое сложное, как в **Lichdom Battlemage,** и все же копить опыт, получать уровни и выбирать новые перки и приятно, и полезно. Тем более что не все умения просто увеличивают запасы маны или здоровья, многие влияют и на сам стиль прохождения — увеличивают, например, скорость перемещения за счет снижения жизненных сил.

После смерти все перки обнуляются, но зато пополняется общая статистика, что позволяет постепенно открывать новые классы персонажей. Так, второй по счету класс — новичок — будет разблокирован после того, как вы убьете 200 монстров волшебной палочкой. Дальше будут еще двенадцать классов, включая шамана и вампира, каждый со своими особенностями и предпочтениями в оружии или заклинаниях.

■■■

За последнее время мы видели много игр в жанре roguelike-FPS, но работа **Milkstone Studios** выделяется особо. Здесь удачно сочетаются олдскульность и вполне современный внешний вид, повышенная сложность и увлекательность, шутерная механика и неплохая ролевая система. А еще только здесь вас может разорвать в клочья толпа агрессивных морковок, явно пережравших нитратов! ■

Вы можете найти или получить в награду разные амулеты — один из них при активации замораживает всех врагов вокруг!

Местами Ziggurat очень сложно отличить от Lichdom Battlemage, но по механике это все-таки несколько другой жанр

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще один roguelike-шутер про магов — зрелищный, сложный и с морковками!

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Арсений Волков

RANDAL'S MONDAY

Понедельник начинается в субботу

Жанр
Приключение
Издатель
Daedalic Entertainment
Разработчик
Nexus Game Studios
Мультиплеер
нет
Платформа
PC
Сайт игры
randalsmonday.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Dual Core 2.2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Quad Core 2.4 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Главную и практически единственную ошибку авторы **Randal's Monday** допускают на старте. Потому что начинается игра совершенно бестолковым диалогом двух дебилов, этаких повзрослевших Бивиса и Баттхеда — про блевотину, отрыжку и алкоголь. С наглядной демонстрацией этой самой блевотины. Увидев такое, первым делом хочется выйти из игры и удалить ее с жесткого диска. А зря: ведь так вы пропустите один из самых смешных, интересных и, не удивляйтесь, культурных квестов этого года.

Нет, потом тоже будут и алкоголь, и туповатые шуточки с сексуальным подтекстом, да и вообще главный герой, собственно Рендал — товарищ по всем показателям малоприятный. Клептоман, социопат, циник, человек, способный не платить три месяца за квартиру, довести друга до самоубийства, разрушить собственный офис и нанести непоправимый вред психике ребенка. И, видимо, поделом его настигло ужасное проклятье. Раз за разом он переживает один и тот же злосчастный понедельник — голова болит с похмелья, лучший друг покончил с собой, с работы уволили, и теперь, чтобы все исправить, нужно найти таинственное кольцо, которое Рендал накануне украл у того самого друга и уже успел заложить в ломбард.

Вы уже догадались что все это пародия на важные памятники кино. Тут и «Большой Лебовски» (портрет чувака висит в комнате Рендала, и сам он явно стремится быть похожим на героя Джеффа Бриджеса), и «День Сурка», и «Властелин колец». Дальше еще будут отсылки к куче разных фильмов, включая «Бегущий по лезвию», «Назад в будущее», «Звездные войны», «Терминатор», «Охотники за привидениями», «Зеленая миля», «Коломбо» и даже «Мальчишник в Вегасе».

Авторы не врут: Randal's Monday — это действительно едва ли не самое масштабное посвящение гик-культуре последних 30 лет (вот почему мы назвали квест «культурным»), дань уважения и признание в любви целому поколению игроков, книголюбов и киноманов, которые играли в приставки «Денди», высиживали часами перед телевизором дома или в видеосалоне, собирали любимые комиксы. В общем, всем ныне уже очень большим детям.

Сам Рендал — такой же взрослый ребенок, инфантильный, грубый, но в целом обаятельный и, можно даже сказать, эрудированный. В течение нескольких диалогов он может упомянуть «Фантастическую четверку», «итальянского водопроводчика», сериал «Декстер», Гручо Маркса, «того парня из «Пролетая над гнездом кукушки» и… Грейс Келли. Да что там Рендал — даже простой продавец гамбургеров тут может бросить невзначай: «Всегда одно и тоже — ограбления, пальба, заводные апельсины…»

Впрочем, Randal's Monday — это не только сборник цитат и кросскультурных отсылок для гиков. Это еще действительно смешная история, в которой друг Рендала каждый понедельник придумывает все более идиотский способы покончить с собой, а мы каждые пять минут выписываем какую-нибудь очередную убойную фразочку. «Не подходите, предупреждаю — у меня запущенный герпес!» «Это правда, что вы съели свою семью? Это вырвано из контекста!» «Ладно, я сделаю это, пусть даже все закончится разочарованием, как фильмы в 3D»

■ ■ ■

После этого меньше всего хочется решать какие-то сложные задачки, осматривать активные точки и копаться в инвентаре. Хочется именно следить за историей, читать диалоги, искать скрытые и явные цитаты. Сложных задачек хотя и нет, зато активных точек и хлама в инвентаре хватает. Randal's Monday — классический point & click квест от **Daedalic Entertainment** (пусть они и выступают только в качестве издателей). То есть все решается тремя способами: обычной, бытовой логикой, идиотской логикой (как вам, скрестить швабру и резинового утенка?) и простым перебором всех возможных вариантов. Впрочем, и это, и переливающий, порой, за бачок туалетный юмор можно простить за одну только возможность послушать, как герои пародируют монолог Рутгера Хауэра из «Бегущего по лезвию» и вспоминают много других важных вещей. Randal's Monday — это квест от гиков и для гиков. И сам он уже стал частью этой субкультуры. ■

Все гики в гости к нам!

Это еще самый безобидный способ покончить с собой, который мог придумать друг Рендала

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Местами отталкивающее, но по большей части все-таки смешное и очень ностальгическое посвящение гик-культуре последних 30 лет

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Арсений Волков

TALES FROM THE BORDERLANDS EPISODE 1: ZERO SUM

Отпуск в ноябре

Жанр
Приключение
Издатель и разработчик
Telltale Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, PS3, Xbox 360, iOS
Сайт игры
Telltalegames.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Intel Core 2 Duo 2.0 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Intel Core 2 Duo 2.2 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Анонс **Tales from the Borderlands** у многих вызвал недоумение. **The Walking Dead**, **The Wolf Among Us** и **Game of Thrones** — **Telltale Games** уже приучили, что делают жесткие, драматичные игры по мотивам культовых фильмов, книг и сериалов. Каким образом в эти ряды затесался ролевой фрик-шутер, где вместо драмы — угарная комедия с безумными актерами, раскастистым гоготом и засмотренными до дыр порножурналами? Ответ кроется в прошлом Telltale Games. Сейчас об этом уже мало кто помнит, но вообще-то до того, как студия открыла золотую жилу под названием «интерактивная драма про quick time events и непростой моральный выбор», она считалась главным поставщиком юмора, иронии и сатиры. Достаточно вспомнить три сезона похождений знаменитых Сэма и Макса, **Tales of Monkey Island** или **Puzzle Agent**, мешавший «Твин Пикс» и комедию.

История Риза, кибернетически модифицированного программиста из зловредной корпорации «Гиперион» и очаровательной мошенницы Фионы — это тоже комедия, только с привкусом крови и песка на зубах, ироничный детектив, триллер, боевик и фильм-афера одновременно. Риз со своим другом хочет отомстить начальнику и обвести его вокруг пальца — для этого предприимчивый мужчина покидает уютную космическую станцию и спускается в ад, то есть на пыльную планету Пандора, чтобы выкупить за несметную сумму денег бесценный Vault Key, один из главных символов этой вселенной. Фиона вместе со своей сестрой пытается обвести вокруг пальца и Риза, и его шефа, и своих подельников, подсунув им поддельный ключик…

Сама фабула уже вызывает улыбку, но надо еще видеть, как это все подается. Весь эпизод поставлен как рассказ Риза и Фионы о том, что же произошло и как они дошли до жизни такой. Поэтому версии событий, порой, кардинально различаются. Риз рассказывает, как он героически вырвал сердце у человека, отказывающегося продать ему заветный ключ. В версии Фионы (судя по всему, правдивой) он валяется в ногах у того, умоляя не срывать сделку. Юмор, в основном, строится как раз на таких ситуациях.

Никуда не пропали привычные для Borderlands веселые психи и маньяки вроде человека-сабвуфера, самоирония по поводу фирменных фетишей игры («О боже, это же серебряный SMG, одна из самых редких пушек на Пандоре!») и возможность завести сомнительную дружбу с огромным роботом.

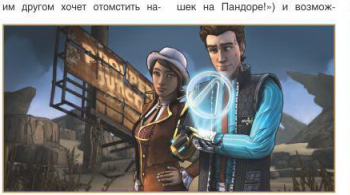
В то же время поводов немного погрустить здесь тоже хватает. В Tales from the Borderlands предают, выкидывают людей в открытый космос, стреляют в голову должникам. Наших героев всю дорогу пытаются убить с особой жестокостью, а однажды Риз оказывается по горло в крови и кишках — прямо как какой-нибудь Кенни из The **Walking Dead**. На месте и драматичный моральный выбор — уничтожить вышеупомянутого «меха» или эвакуировать его, позволить предателю погибнуть или предупредить его об опасности.

Механика по сравнению с последними играми Telltale практически не изменилась. Снова выбираем реплики под тиканье секундомера, решения влияют не на общий сюжет, а на содержание каких-то локальных сцен и бесед. Экшен не обошелся без QTE, а от квеста здесь только базовые элементы, связанные с осмотром активных точек и поиском нужного предмета (причем одного на весь эпизод).

Из нового — уникальные кибернетические способности Риза. Он может сканировать пространство встроенным в глаз имплантом и управлять через специальный девайс роботом. Ему можно отдавать приказы, в кого стрелять и какое оружие использовать. Впрочем, звучит это более солидно, чем есть на самом деле: управление роботом представляет собой, по сути, еще одну разновидность мини-игры в стиле QTE, а особое кибер-зрение больше обыгрывается в истории, чем используется в игре.

■ ■ ■

Tales from the Borderlands для Telltale Games — это фактически долгожданный отпуск, шанс чуть расслабиться, вспомнить свое комедийное прошлое и снова улыбнуться. С одной стороны, в этой вселенной постоянно кого-то убивают с особой жестокостью. С другой, тут полно шуток, иронии и веселого безумия. То есть можно и привычной драмы нагнать, и посмеяться вдоволь — при этом толком изменяя механику и концепцию «интерактивной истории, которая развивается в зависимости от вашего выбора». Судя по стартовому эпизоду, собственно, этим разработчики и будут заниматься весь сезон. ■



Они такие разные,
но все-таки волею судьбы и пустынных бандитов оказываются вместе

Здесь можно встретить много старых знакомых, которых мы видели, например, в Borderlands 2. Ну и один из главных героев прошлых игр тоже присутствует…

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Фирменный для Borderlands безумный комедийный боевик, выстроенный на этот раз на механике «интерактивной драмы» от Telltale Games.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Артемий Котов

A BIRD STORY

Мечты во сне и наяву

Жанр
Приключение
Издатель и разработчик
Freebird Games
Мультиплеер
нет
Платформа
PC
Сайт игры
Freebirdgames.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО
Dual Core, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Dual Core, 2 ГБ, 512 МБ видео

В последние несколько лет Кан Гао занят именно тем, о чем фанатично толкует Дэвид Кейдж, — виртуозно учит нас искренне и всей душой сопереживать комочкам пикселей на экране. Только вместо оцифрованных голливудских звезд у него простенькие кавайные чибики, а вместо огромного бюджета на постановку — природный талант и желание направить его в нужное русло. Новая игра Гао, **A Bird Story**, еще один пример тому.

Уже с первой своей работой, **Quintessence: The Blighted Venom**, Гао попал в десятку. Его игры — это всегда эксперименты с формой и содержанием, стремление сделать в конструкторе RPG Maker декорации для завораживающего кукольного представления, единственного в своем роде. Четвертая игра Гао принесла его студии, **Freebird**, мировую известность. Мы говорим, конечно же, о прекраснейшей **To the Moon**.

A Bird Story задумана как маленький рассказ, предваряющий события **To the Moon 2**. Мы проникаем во внутренний мир одинокого мальчика, нашедшего однажды в лесу раненую птицу. Много лет спустя мальчик станет дряхлым стариком и перед смертью вызовет сотрудников Sigmund Corporation, чтобы осуществить несбывшуюся мечту. A Bird Story же выполняет роль пролога, позволяющего нам лучше понять характер пациента, с которым предстоит встретиться доктору Уоттсу и доктору Розалин.

Как ни парадоксально, из всех игр Кана Гао A Bird Story похожа на To the Moon чуть ли не в последнюю очередь. Ближайший ориентир — скорее неинтерактивная история об отношениях матери и сына **Do You Remember My Lullaby?**. В ней очень мало текста, и почти все повествование подается через последовательность событий. A Bird Story заходит еще дальше: здесь слов нет и в помине. Мы лишь пристально наблюдаем за действиями героев, их мимикой, реакцией друг на друга и... эмоциями.

Отодвинув повествование на задний план, Гао сосредоточил внимание на эмоциональном фоне каждой ситуации и чувствах каждого героя. Постановка мизансцен, разнообразие анимаций, продуманная режиссура и хирургически точное музыкальное сопровождение — каждая секунда A Bird Story производит впечатление воистину ювелирной работы. На прохождение уходит всего час, но автор сделал историю предельно насыщенной и атмосферной, чтобы этот час точно запомнился вам надолго.

Чтобы не тратить время попусту, Кан Гао плавно «сшивает» миры: дом перетекает в школу, школа — в лес, и так далее. Поэтому не удивляйтесь, что спустя несколько шагов в школьном коридоре появляются деревья со шкафчиками вместо стволов, а плитка плавно накладывается на уличную слякоть.

Как и Do You Remember My Lullaby?, A Bird Story сильно сосредотачивается на сюжете. И здесь одновременно подворачиваются два подводных камня, которые неизбежно расколют игроков на два лагеря.

Первый — это уровень интерактивности. To the Moon кому-то казалась слишком «не игрой», а здесь геймплея еще меньше. Вы управляете героем самое большее две трети времени, и в основном все сводится к ходьбе и простеньким QTE в духе проектов того же Кейджа. Нажмите противопоставленные стрелки, чтобы разломить кусок хлеба для птички. Или пробел и вертикальные стрелки, чтобы кинуть бумажный самолетик. От A Bird Story не стоит ждать головоломок в духе To the Moon: все здесь работает на атмосферу, а не на развлечение как таковое.

Второй камень связан с самим сюжетом. Если вы ждете своеобразной, во многих смыслах ошеломляющей истории уровня To the Moon, вы рискуете сильно разочароваться. В видеоиграх история о дружбе ребенка и его питомца — явление нечастое, но вы наверняка знаете массу книг, фильмов и мультфильмов на эту тему. A Bird Story не пытается оригинальничать, не рушит основы жанра. Это добрая, теплая и по-хорошему наивная драма маленького одинокого мальчика, которому предстоит ради дружбы превозмочь и внешнюю угрозу, и собственный эгоизм, и разрушение мечты.

■ ■ ■

Это история взросления — простая, но не глупая. Она не выжмет из вас слезу и не станет давить на психику. Но если вы не будете искать в ней того, что туда не заложено, A Bird Story, продающаяся в Steam едва ли не за бесценок, порадует и очарует вас так, как не всякому «большому» проекту удастся. ■

Параллаксы задних фонов в игре бесподобны, и возможность увидеть мир с высоты птичьего полета здесь — отдельное удовольствие.

В конце A Bird Story вы узнаете точное название продолжения To the Moon, а также дату выхода: «Когда-нибудь».

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

A Bird Story не пытается затмить прошлые работы Freebird, но может подарить вам часовой перерыв от угрюмой взрослой рутины. Это небольшой и очень личный кусочек авторского таланта — творческая передышка перед новым грандиозным приключением длиною в жизнь.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Илья Янович

POKEMON OMEGA RUBY AND ALPHA SAPPHIRE

Не младшая покемоновская лига

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Nintendo
Разработчик
Game Freak
Мультиплеер
Интернет
Платформа
3DS
Сайт игры
pokemonrubysapphire.com

Все разговоры о феномене покемонов и попытки выяснить, как и почему это работает (довольно бессмысленные), обретают новую глубину, когда речь идет о ремейках. Логично вроде бы, что игра, построенная на маниакальном коллекционировании, игра для комплетистов-безумцев, должна постоянно питаться контентом, — но **Omega Ruby and Alpha Sapphire**, игра в мире, который уже все видели, с покемонами, которых уже все видели, увлекает не меньше, чем любая другая часть. Более того, это не первая переработка соответствующих выпусков с Game Boy Advance: в 2005-м, через два года после выхода оригиналов, на той же платформе в Европе и США появилась **Pokemon Emerald**, улучшенная и дополненная редакция, в которой по окончании игры можно было принять участие в специальном турнире. Так что не исключено, что Ruby и Sapphire вы уже проходили дважды.

Структура Pokemon никогда не меняется: мальчик или девочка отправляется в поход за славой и победами. Сначала нужно одолеть восемь тренеров-лидеров, потом элитную четверку, а традиционная метазадача — поймать всех покемонов. Едва осязаемая особенность Omega Ruby and Alpha Sapphire (как, впрочем, и оригинала) — она не слишком пытается воспроизвести момент первого прикосновения к чуду, чем неизменно занимаются все поздние части. Все прелюдии коротките, лишних разговоров и объяснений минимум, разгоняется все приключение в полтора раза быстрее привычного, потому что, как говорил один персонаж соответствующего аниме-сериала, «ты можешь думать, что ты крутой пацан, но здесь тебе не младшая покемоновская лига». Это должна быть ваша вторая игра (или десятая) про покемонов. Для знакомства с серией гораздо лучше подходит неторопливая, размашистая **X/Y**, где куда больше дополнительных заданий, необязательных мест и вообще времени для рефлексий.

Omega Ruby and Alpha Sapphire странно обсуждать как ремейк, потому что самое заметное изменение — 3D-графика, выполненная здесь куда аккуратнее, чем в прошлогодней части. Все остальное слабо поддается систематизации. Интерфейс, конечно, изменился, но кто помнит, каким он был одиннадцать лет назад? Мир Хоэнн наверняка разросся, хотя, чтобы в этом убедиться, нужно держать в голове первоначальную карту. Облегчилась охота на диких покемонов, которая будет занимать половину вашего времени на поздних этапах игры: при помощи приложения Dex-Nav можно просканировать пространство вокруг и узнать базовую информацию о тех, кто вас там поджидает. После победы над элитной четверкой открывается дополнительный сценарий, по завершении которого можно посетить курорт, где отдыхают и соревнуются лучшие тренеры покемонов.

■ ■ ■

Но все важные детали по понятным причинам не изменились — ни история, ни цели, ни даже раздражающий кого-то акцент на водных покемонах и вообще воде (злодеи, если что, хотят затопить континент). Это аккуратное переиздание, ленивое ровно до той степени, до которой оно может себе это позволить. Если вы ждали момент, чтобы познакомиться с серией, то этот момент наступил год, два, четыре, пять лет назад — в общем, уже давно. Omega Ruby and Alpha Sapphire скорее выступление для фанатов, а всем остальным лучше проследовать в младшую покемоновскую лигу и не мешать. ■

Как известно, сложно пройтись по траве и ни с кем не подраться.

Битвы, в которых не участвует хотя бы один водный покемон, вам почти не встретятся.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Хороший ремастер хорошей части Pokemon для тех, кто уже хорошо знаком с серией.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Жанр
Файтинг
Издатель
Nintendo
Разработчик
Nintendo
Bandai Namco
Sora Ltd.
Мультиплеер
Интернет
От 2 до 8 игроков за одной консолью
Платформа
Wii U
Сайт игры
smashbros.com

Илья Янович

SUPER SMASH BROS. WII U

Тысяча сияющих солнц

Super Smash Bros. 3DS повезло выйти несколько раньше полноформатной версии для Wii U. Красивая, до неприличия профессиональная, многими местами выдающаяся игра, она забывается навсегда после домашнего варианта. Внутри карманной консоли этот файтинг существовал на правах диснеевского Джинна, который жаловался, что его феноменальная космическая мощь плохо сочетается с микроскопической жилплощадью. **Super Smash Bros. Wii U** исполнит любые желания: это и сложнейший киберспортивный тренажер, и легкомысленная потасовка для ваших возбужденных друзей, и шанс увидеть, как Пакмен с Джиглипафом пытаются заглотить друг друга.

Версия для 3DS была способна более-менее на то же самое, но несколько принципиальных деталей полностью меняют ощущения от игры. И дело не только и не столько в поразительных картинках — хотя это одна из самых, если не самая, красивых игр года, — сколько в общих масштабах. Арены наконец-то задышали, пропала суета, все ваши движения стали обдуманнее, а удары плавнее. Управление, задействовавшее второй стик, достигло предела точности, и дерганое мордобитие незаметно приобрело поэтическую глубину. Заглавная музыкальная тема со времен Wii лишилась бравого хора, а зря: когда доктор Марио и Донки-Конг, крашенный под кислоту, вгрызаются друг в друга, нет сомнений, что ничего важнее в эту секунду в мире просто не происходит.

Эффект усиливается, когда в битве впервые в истории сети сходится сразу восемь персонажей. Объявленное в последнюю минуту и на словах кажущееся избыточным, это сумасшедшее нововведение оказывается самым главным. Строго просчитанная хаотичность Super Smash Bros. всегда возвышала ее над другими файтингами: недостаточно заучить приемы и запомнить особенности персонажей, потому что всегда может взорваться бочка, обрушиться этаж, пробежать агрессивный краб или прилететь робот. Нужно следить за всей комбинацией механик, учитывать сложнейший контекст, и с удвоенным максимальным числом игроков этот контекст раздувается до опасных размеров. Играть таким большим составом сложно: количество арен ограниченно, подключить к приставке столько контроллеров — безумие, не говоря уже о том, что в комнату нужно уместить семерых друзей, а у вас и друзей столько нет. Но если укомплектовать восьмерку и включить раунд длиной в минуту, то вы получите трижды дистиллированный Smash-опыт. Вздуваются вены, в воздухе искрит электричество, из глаз бьет радуга, а вокруг искрящиеся пространство и время.

■■■

Иногда качество и размах переходят допустимые рамки. Можно затеряться на слишком детальной арене или засмотреться на легендарного исполина на заднем плане. Можно надолго застрять в редакторе уровней и не увидеть всех режимов. Можно затеряться в способностях персонажей, стилях, пауэрапах, заболеть и умереть. Super Smash Bros. подводит монументальный итог годовой Wii U-линейке игр, у которых нет конца. **Donkey Kong Country: Tropical Freeze** удерживает на многие месяцы немыслимым количеством секретов и тайников, **Mario Kart 8** — спортивным накалом и безупречным балансом, **Bayonetta 2** — боевой системой, открытой для постоянных экспериментов, а Smash — всем этим вместе. Когда Масахиро Сакураи сомневается, что будет делать еще одну часть, вопросов не возникает: к выпуску, жанру и вообще видеоиграм, кажется, больше нечего добавить. ■

Женщины в Super Smash Bros. всегда дрались эффектнее мужчин и животных.

Чтобы разблокировать собаку из Duck Hunt, придется провести много десятков боев, но оно того стоит.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Wii U-версия Super Smash Bros. унижает не только 3DS-версию, но и все файтинги, а заодно и большинство существующих видеоигр.

ГЕЙМПЛЕЙ: 10
ГРАФИКА: 10
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 9

РЕЙТИНГ

9.5

ВЕЛИКОЛЕПНО

THE HUNGRY HORDE

Платформа
PS Vita

Издатель: SCEE
Разработчик: Nosebleed Interactive

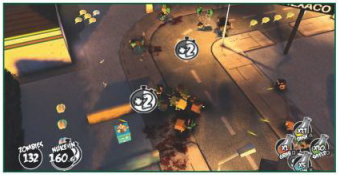
The Hungry Horde — это собирательная аркада, где мы играем за целую толпу бумажных зомби с квадратными головами. Зомби бегают кучей по городу, обращают в монстра любого укушенного и собирают разноцветные мозги — аналог классических монеток.

Движением стиков толпа разбивается на две самостоятельные группы — по стику на каждую. Управляться с ними трудно, глаза буквально разъезжаются. Но зомбики легко сбиваются в кучу снова, могут даже выстроиться в шеренгу, если надо вбежать в узкий проход.

Вокруг творится полнейшая неразбериха. Машины горят и взрываются, стражи правопорядка давят толпу танками, косят из автоматов. Простой люд с воплями разбегается, заборы, ограждения и заставы разлетаются в щепки. На уровнях масса закоулков и бонусов, иногда запускаются мини-игры с призовыми усилениями.

Первые пару забегов игра кажется чудесной. Но на горло геймплею наступает одно дизайнерское решение: постоянно идущий отсчет до ядерного взрыва. Каждый съеденный человек и пройденный этап добавляют секунды, но времени все равно мало. Только попытаешься исследовать альтернативные тропки, пособирать бонусы или применить новые тактики — все, взрыв.

В некоторых заданиях без исследования не обойтись, но жесткий таймер делает их просто бестолковыми. Учитывая, что карты достаточно запутанные, и камера постоянно вертится, сложность перестает приносить удовлетворение. Приходится снова и снова пробегать одни и те же уровни, и чем дальше заходишь, тем меньше желания начинать все сначала. — *Артем Малышев*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

MUPPETS: THE MOVIE ADVENTURES

Платформа
PS Vita

Издатель: SCEE
Разработчик: Virtual Toys

Обыкновенный псевдотрехмерный платформер, которому, по идее, должна помогать популярность бренда. Хотя помните ли вы Маппетов — это еще вопрос.

Уровни замаскированы под фильмы — от пиратских до научно-фантастических. Прохождение имитирует съемки: если где-то не получается, режиссер вас останавливает и просит получше вжиться в роль. Или смеется и обещает вставить в нарезку неудачных дублей (пустые слова). В каждом фильме главную роль играет один из маппетов, но, хотя героев в шоу много, две роли из пяти почему-то отдали Лягушонку Кермиту.

Разными уровни получились не только внешне, но и по геймплею. Например, пиратом надо много прыгать, а ковбоем — стрелять. Удачность уровней определяется лишь вкусом игрока, и тут плохо то, что понравившийся эпизод уникален, а остальные будут уже совсем другими. Хотя здесь подразумевается высокая реиграбельность, проходить один и тот же уровень вместо целой игры надоедает.

Каждую из пяти частей **The Movie Adventures** хочется оценить по-разному, но в целом это ровный платформер с отличным артом и приятным саундтреком. — *Артем Малышев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

КНИГИ • ФИЛЬМЫ • ИГРЫ • СЕРИАЛЫ • НАУКА • МУЗЫКА • ИСТОРИЯ • МИФОЛОГИЯ

ТОМ 137 № 01 2015 ЯНВАРЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

В ПРОДАЖЕ С 23 ДЕКАБРЯ

ОЖИДАНИЯ 2015

РЕКОНСТРУКЦИЯ БУДУЩЕГО

Седьмой эпизод Star Wars, Монти Пайтон против Герберта Уэллса, сериал по Нилу Гейману

И другие яркие ОБЕЩАНИЯ

ИНТЕРВЬЮ

Космонавт Юрий УСАЧЁВ:

«Мы самые фантастические существа во Вселенной!»

обложка «ИНТЕРСТЕЛЛАР»

ВТОРОЕ ДНО «ИНТЕРСТЕЛЛАРА»

что хотел сказать КРИСТОФЕР НОЛАН?

4 РАССКАЗА В НОМЕРЕ

КОНКУРСЫ

«Игра престолов»

«Стражи Галактики»

ОБРАТНАЯ СТОРОНА СУПЕРГЕРОЕВ

Во имя правосудия не оставят камня на камне!

9 771810 224009 15001

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Подготовил Дмитрий Ежов

ЧЕТЫРЕ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

XCOM: ENEMY WITHIN

Платформа: *iOS, Android* ***Цена:*** *399 руб.* ***Рейтинг:***

На страницах этой рубрики мы редко пишем о портах с других платформ, и повода изменять обычаю с **XCOM: Enemy Within** формально не было. Здесь мы вообще могли бы тезисно пересказать свою же рецензию на оригинальный аддон — настолько хрестоматийным и по-хорошему скучным оказался порт. Да, все еще гениальный симулятор тактических боев с пришельцами. Да, та же Enemy Unknown плюс возможность аугментации солдат до состояния смертоносных киборгов, новый тип врага и разведывательные миссии. Словом, веский повод подарить еще двадцать часов своей жизни борьбе с внеземными интервентами.

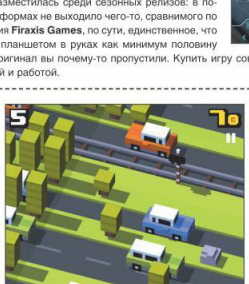
Но есть целый комплекс нюансов. Во-первых, в свое время мы обделили вниманием мобильное издание **Enemy Unknown**, а это по меньшей мере одно из главных тактических развлечений на iOS и Android. Не посоветовать вторую редакцию этой игры было бы безусловным злодеянием, тем более что авторы разрушили последний барьер на пути мобильного XCOM к сердцам многих российских игроков, включив в Enemy Within русский язык.

Во-вторых, новая версия по всем параметрам максимально близка к той, что выходила для консолей и компьютера. Визуально все выглядит не сильно проще, чем на большом экране (единственно, в видеороликах заметно невысокое разрешение текстур); управление адаптировано под тачскрин идеально и не вызовет мук привыкания у тех, кто извел не один десяток гнусных пришельцев за геймпадом или клавиатурой. Бизнес-модель прежняя — единовременный платеж, отсутствие системы доната. Словно и не было никакого портирования, удивительная история.

Наконец, игра очень удачно разместилась среди сезонных релизов: в последнее время на мобильных платформах не выходило чего-то, сравнимого по масштабу с Enemy Within. Стратегия **Firaxis Games**, по сути, единственное, что способно заставить вас сидеть с планшетом в руках как минимум половину зимних каникул, особенно если оригинал вы почему-то пропустили. Купить игру советуем именно к праздникам, позднее ради XCOM придется много жертвовать учебой и работой.

CROSSY ROAD

Платформа: *iOS*
Цена: *бесплатно*
Рейтинг:



Классическая забава в слегка психоделических декорациях. Нам нужно вести подопечное животное через оживленную (и бесконечную) улицу, переселая дороги с бешеным трафиком, железнодорожные пути, водные каналы и зеленые насаждения. Персонаж перемещается нервными прыжками, причем двигается не только вперед, но и влево-вправо — в игре часто приходится огибать препятствия и собирать монетки. Остановка дольше нескольких секунд равносильна смерти: стоит замешкаться или сделать привал, как с неба на героя хищно спикирует огромный коршун, и придется начинать путь с начала. Хотя куда больше шансов здесь утонуть, попасть под колеса или погибнуть под рельсами локомотива: один неверный шаг ведет к обидному моментальному поражению.

Crossy Road не ставит перед игроком каких-то внятных целей — только личные рекорды и коллекционирование персонажей (целый пиксельный зоопарк: коровы, лягушки, собаки и так далее, вплоть до единорога), которые открываются вам в процессе. В конечном счете механика довольно быстро утомляет — здесь нет наглого вызова и специфического очарования, как во **Flappy Bird** (развлечение, в общем, того же типа), а без этого давно знакомый геймплей кажется слегка пресным. Для десятиминутных сеансов подходит идеально, но на большее надеяться не стоит.

FRAMED

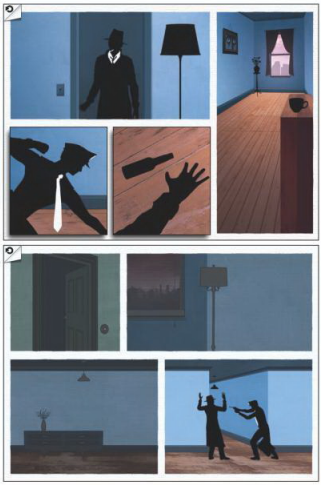
Платформа: iOS **Цена:** 169 руб. **Рейтинг:**

Интерактивный нуар-комикс, предлагающий поупражняться в повествовательном монтаже. Перед нами история о мужчине с чемоданом (позднее, впрочем, загадочный кейс оказывается в руках роковой женщины, а потом и какого-то старика — люди здесь обезличены до темных силуэтов, так что не особо важно), которая разбита на множество миниатюр, состоящих, в свою очередь, из блоков, которые нужно сложить в верном порядке. Система объясняет свои правила достаточно быстро: сначала нам нужно поменять местами панели с изображениями сигареты и зажигалки, чтобы мужчина закурил. Дальше — примерно то же самое, только оперировать предстоит сразу несколькими фрагментами, а на кону окажется жизнь героя.

В банальной схватке нужно расположить элементы так, чтобы под рукой протагониста вовремя оказалась бутылка, — в противном случае он не сможет отбиться от напавшего и вы проиграете. Детали мозаики тусклой улицы надо сложить, чтобы получился безопасный маршрут (кругом серьезные люди с пистолетами и фонарями). Или вот еще пример: тень героя скачет по каким-то платформам, а вам надо буквально прокладывать ему дорогу из кусочков раскадровки. Если сложить картинку в неправильном порядке, человек в шляпе быстро свалится в пропасть или получит пулю в лоб от ближайшего охранника. С первого раза сделать все как надо бывает сложно, но никто не запрещает сколько угодно экспериментировать с последовательностью сценок.

Концепция не совсем новая (нечто похожее, за вычетом монтажных трюков и высокой динамики действия, было, скажем, в **Hitman GO** — там мы тоже просчитывали разные варианты ходов), но абсолютно беспроигрышная — мало какая еще игра бросает столь серьезный вызов пространственному воображению. Плюс гениальный рисунок и жирный саксофон за кадром.

Противиться обаянию Framed абсолютно невозможно. Хидзо Кодзима, например, уже поддался мимолетному искушению и назвал ее в «Твиттере» лучшей игрой этого года.



SUNBURN!

Платформа: iOS, Android **Цена:** 99 руб. **Рейтинг:**

Выступление в жанре под кодовым названием «трагедия в космосе» (любимая тема многих инди-разработчиков и голливудских авторов). Экипаж корабля терпит столкновение с кометой, члены команды разлетаются в мрачной бездне; надежды на спасение нет, поэтому капитан решает собрать подопечных (плюс находившихся на борту животных) и отправить их коллективно умирать к солнцу. Гибнуть поодиночке, дескать, совсем грустно, пусть хоть так умрут.

Заниматься благородным умерщвлением коллег нам предстоит шестьдесят уровней подряд, причем правила процесса будут регулярно видоизменяться. Поначалу мы беспечно прыгаем по космосу при помощи кислородного ранца (протагонист использует его как джетпак), собирая экипаж и пополняя запасы воздуха на окрестных планетах. Затем на игровом поле появляются астероиды, маневрировать становится ощутимо сложнее. Потом возникают хрупкие объекты — у них привычное гравитационное поле, но остановиться на таких планетах можно лишь несколько раз, после они лопаются, словно елочный шар. Постепенно игра вводит и «горячие» тела, где приземлиться можно лишь на определенные участки, — приходится прямо-таки целиться персонажем.

Темп неровный: за сложным и крайне нервным уровнем может последовать задачка существенно проще, потом еще четыре изощренных пазла, затем снова расслабляющий эпизод. Игре такой сумбур только на пользу, процесс почти не утомляет, и все миссии можно одолеть в один заход.

Сама механика перемещений в безвоздушном пространстве где только не встречалась. О космосе в последнее время на мобильных платформах тоже было сказано немало, но **Sunburn!** маскирует некую свою вторичность классическим образом — разнообразием и качеством головоломок. Оторваться от священной миссии капитана непросто до самого финала.

Онлайн

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОСТИ

БЕСПЛАТНЫЕ ПУШКИ

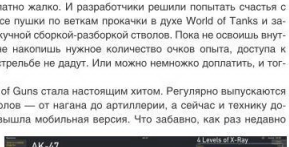
Нечто под названием World of Guns

Бесплатные игры захватывают мир. Схема «отдаем бесплатно, а затем вытягиваем по копеечке» работает так хорошо, что ей заинтересовались разработчики таких проектов, которые и играми-то сложно назвать. Хорошим примером может служить вышедшая недавно **World of Guns: Gun Disassembly**. Разработчики сделали все, чтобы их детище походило на игру. Здесь есть прокачка, гриндинг, соревнования, ачивки, таблица рекордов… Единственное, чего здесь нет, — собственно игры. World of Guns — это программа для изучения стрелкового оружия.

Здесь можно разобрать виртуальные модели более чем сотни стволов буквально до последнего винтика (в некоторых образцах более трех сотен деталей!), а затем попытаться собрать обратно, чтобы не осталось лишних запчастей. Впрочем, это занятие для тех, кто действительно интересуется оружием. Всех прочих больше заинтересует режим демонстрации работы механизма при стрельбе: включаем замедление и один из четырех «рентгеновских» режимов зрения и во всех подробностях видим, как при нажатии курка приходит в действие механизм, боек бьет по патрону, как движется затвор, сжимаются пружины и ходят в своих пазах шатуны. Завораживающее зрелище.

Идея отличная, только как все это монетизировать? Продавать за деньги — не обратят внимания. Отдавать бесплатно жалко. И разработчики решили попытать счастья с free-to-play. Рассортировали все пушки по веткам прокачки в духе World of Tanks и заставили игроков заниматься скучной сборкой-разборкой стволов. Пока не освоишь внутренности в совершенстве и не накопишь нужное количество очков опыта, доступа к «рентгеновским» режимам и стрельбе не дадут. Или можно немножко доплатить, и тогда… Ну, дальше вы знаете.

По меркам инди-игр World of Guns стала настоящим хитом. Регулярно выпускаются дополнения (более сотни стволов — от нагана до артиллерии, а сейчас и технику добавлять начали), только что вышла мобильная версия. Что забавно, как раз недавно Йост ван Дройнен, глава аналитической компании SuperData, заявил, что рынок бесплатных игр достиг своего пика и больше расти не будет. Если бы ему кто-то поверил, это могло стать сенсационной новостью, но, увы, столь доверчивых людей не нашлось. Поэтому бесплатный рынок продолжает расти, охватывая даже вот такие, казалось бы, далекие от обычных игр жанры.



В игре есть единственный бесплатный ствол с полным доступом без всякой прокачки. Один, зато какой — наш советский АК-47!

АНОНС

КОВЧЕГ ОБРЕТЕННЫЙ

Lost Ark Online — новый конкурент Lineage Eternal

Фанаты дьяблоидов в последнее время стали необыкновенно разборчивыми: жанр находится на подъеме, поэтому абы чем их внимание уже не привлечешь. Однако 2015 год станет особенным. Пока западные разработчики радеют за количество, не особо упирая на качество, проекты их южнокорейских коллег готовятся одним гигантским прыжком отправить жанр на десять лет вперед.

Почему мы говорим о «проектах»? Да, считалось что игра всего одна, великий и ужасный **Lineage Eternal**, на который фанаты жанра молятся и считают часы до релиза, хотя он, скорее всего, будет еще только года через полтора-два. Его разработчики заранее заготовили себе лавровые венки, расчистили место на полках, чтобы было куда призы и награды ставить… В общем, расслабились.

А тем временем у них под боком южнокорейская студия **SmileGate** целых три года в строжайшей тайне создавала конкурента под названием **Lost Ark Online**. Тут надо сразу отметить, что SmileGate — создатель самого прибыльного бесплатного шутера **CrossFire**, который до недавнего времени был самой прибыльной бесплатной игрой вообще. CrossFire — очень старый и страшный, поэтому никто не ожидал, что та же студия может выдать такое чудо.

Lost Ark Online отличается от рядовых дьяблоидов так же, как круизный лайнер отличается от рыболовецкого траулера. Обычно игры подобного типа концентрируются на убийстве тысяч монстров. Вместо квестов — пара строчек диалога, вместо исследования мира — прямые, как кишка, локации от одного босса до другого. Да и сами боссы — те же монстры, только толстые, живучие и опасные. Вся радость в коллекционировании лута, прокачке персонажа и медитативном геймплее. Однако LAO (вслед за новым Lineage) собирается сломать эту схему напрочь.

Тысячи монстров закликивать придется, как и раньше. Зато появилась полноценная сюжетная линия и живой мир, в котором найдется много занятий и помимо убийств. У каждого NPC есть своя жизнь, и при нужных навыках можно незаметно подкрасться и подслушать разговоры, которые не предназначались для наших ушей. Или бродить по городу, выполнять мини-квесты, ссориться и заводить дружбу с NPC, или бегать по крышам, помогая стражникам схватить вора.

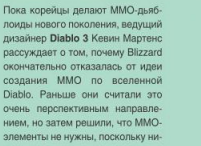
Мир здесь большой, полный самых невообразимых тайн. Можно завести собачку, чтобы она своим нюхом наводила нас на разные секреты типа зарытых в землю кладов. Можно уйти в шахты и рубить там скалы в поисках сокровищ. А можно взять корабль и отправиться на поиски приключений — кто знает, что может попасться на пути. Гигантский заброшенный корабль, морское чудовище или неизведанная земля. Скрытые ходы, тайные комнаты… Изучать мир здесь может быть еще увлекательнее и прибыльнее, чем рубить монстров.

И, наконец, боссы. Они здесь не просто так. Каждый босс — это хорошо срежиссированная финальная сцена голливудского блокбастера. Можно было бы сказать, что в плане боссов LAO позаимствовал идеи **Monster Hunter**, но на деле он пошел много дальше.

О графике говорить не будем, потому что это нужно смотреть, причем исключительно на видео. Скажем лишь, что она очень дорогая, с тысячей мелочей, и производит неизгладимое впечатление. Хотя местами чувствуется различие культур: например, корейцы почему-то считают, что, когда герой подбрасывает в воздух кучу врагов и долго их там лупцует, не давая упасть на землю, это очень круто. А вот западным игрокам это скорее покажется глупым. Впрочем, можно найти классы и без такого «кунг-фу».

Теперь у фанатов ARPG есть два повода радоваться новому, 2015 году: Lost Ark Online должен выйти раньше, но сначала игру запустят в Корее. А Lineage Eternal ожидают позже (релиз могут отложить до 2016-го), но ходят слухи, что игра будет запускаться сразу по всему миру, так что кто кого обгонит — еще неизвестно. Ну а самые нетерпеливые фанаты уже учат корейский и ждут начала записи на бета-тест.

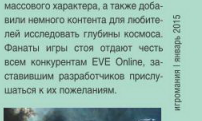
Мир Lost Ark красив, хотя западные игроки могут отметить некоторую «попсовость» дизайна. Просто на Западе в моде реализм, а в Азии любят яркие, сочные цвета и пасторальные пейзажи.



Пока корейцы делают MMO-дьяблоиды нового поколения, ведущий дизайнер **Diablo 3** Кевин Мартенс рассуждает о том, почему Blizzard окончательно отказалась от идеи создания MMO по вселенной Diablo. Раньше они считали это очень перспективным направлением, но затем решили, что MMO-элементы не нужны, поскольку ничего кардинально не изменят, а для совместной игры хватит и кооператива на пару-другую человек. Что же, несмотря на критику, Diablo 3 разошелся таким огромным тиражом, что легко понять, почему его разработчикам теперь ничего не нужно…

Выход обновления Warlords of Draenor неожиданно для многих увеличил количество подписчиков **World of Warcraft** аж до 10 млн человек. Вы наверняка помните, как два года назад выход Mists of Pandaria также позволил вернуть количество игроков к отметке в 10 миллионов. В последующие месяцы это число снова начнет падать, но, судя по всему, WoW пока рановато списывать со счетов.

Разработчики EVE Online продолжают удивлять своих фанатов, добавляя в игру вещи, о которых те просили годами. Из наиболее существенных нововведений — ручное управление кораблем, PvP-арена для честных дуэлей, еще одна PvP-арена для нечестных сражений массового характера, а также добавили немного контента для любителей исследовать глубины космоса. Фанаты игры стоя отдают честь всем конкурентам EVE Online, заставившим разработчиков прислушаться к их пожеланиям.



ОБНОВЛЕНИЕ

DESTINY: THE DARK BELOW

Три месяца на аддон: дорога ложка к обеду

Еще недавно индустрия серьезно сомневалась насчет того, приживутся ли на консолях онлайновые игры. Теперь таких вопросов не возникает. MMO-шутер Destiny оказался настолько успешным, что в западной прессе даже возник небольшой скандал.

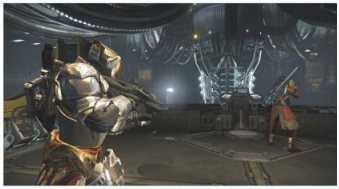
Пока Activision говорила о самом крупном запуске нового бренда в истории игр, об отгрузке в магазины коробок с Destiny на $500 млн и реальных продажах в $325 млн за пять дней — злые западные журналисты сопоставили факты и сделали интересные выводы. Дескать, вполне возможно, что отличные продажи стали для Activision неприятным сюрпризом, так как они ожидали, что продажи будут не отличными, а просто феноменальными (всплывали цифры на уровне 12-15 миллионов до конца 2014 года).

Да, скромность — это не самая сильная черта Activision. Но их можно понять. Destiny на данный момент по праву носит звание лучшего MMOFPS на консолях, и в обозримом будущем разработчики не собираются передавать эти лавры кому-то еще. Шестого декабря, всего через три месяца после релиза, игра получила первое обновление под названием The Dark Below. При всей крутости Destiny, как и все начинающие MMO, она страдает от недостатка контента, а потому добавка подоспела как раз вовремя.

Прежде всего, игроков ждет продолжение сюжетной линии, которое приведет их к столкновению с Кротой, могучим божеством Улья. Тему продолжит новый страйк (мини-рейд) «Воля Кроты», и если после его прохождения этот зануда вас окончательно достанет, то вы всегда сможете собрать пять приятелей и пройти полноценный рейд «Конец Кроты», название которого говорит само за себя. Также есть куча нового оружия и снаряжения, три карты для любителей PvP, лимит прокачки повысили до 32-го уровня, но… Всего этого мало!

Потому что владельцам PlayStation дали больше! Sony договорилась с Activision о выпуске эксклюзивного контента для своих консолей, так что на PS3 и PS4 в комплект The Dark Below войдет еще один страйк на Марсе — путешествие по таинственным Черным садам, которое завершится сражением с Векском, древней машиной-убийцей. А в качестве бонуса добавили крутой дробовик под названием «Четвертый всадник»: четыре ствола, огромный темп стрельбы и автоматическое пополнение боеприпасов в случае убийства врага. Весь этот контент останется PS-эксклюзивом как минимум до осени будущего года.

Сильно надеемся, что Activision поддержит темп выпуска дополнений, — в наше время уже нельзя выпускать по одному аддону за два года, как это делают разработчики World of Warcraft. Что касается Destiny, то она свою первую проверку временем выдержала на отлично.



ИНТЕРЕСНОСТИ

РУССКИЙ ДЕНЬ Z

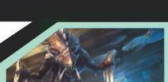
Свежий взгляд на знакомую игру

Есть две новости: хорошая и плохая. Плохая заключается в том, что разработчики **DayZ** совсем перестали спешить и теперь планируют выпустить игру лишь в 2016 году. Да еще угрожают: мол, покупайте скорее, чем ближе к релизу, тем дороже будет. А хорошая новость — что ждать теперь станет гораздо веселее. Один из русских фанатов DayZ выпустил RPG **MiniDayZ**, и она оказалась превосходной!

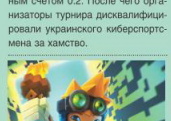
Офлайновая, совершенно двухмерная, с видом сверху и симпатичным пиксель-артом, по концепции она полностью повторяет оригинал. Игрокам надо исследовать открытый мир, добывая оружие и снаряжение, заботиться о здоровье персонажа, находить еду и медикаменты, отбиваться от зомби и людей. Уровень сложности совершенно хардкорный, так что готовьтесь умирать часто.

Сейчас MiniDayZ скорее курьез, чем полноценная игра, но есть надежда, что идея получит свое дальнейшее развитие: разработчикам так понравился проект, что они взяли его под свое крыло. Теперь в MiniDayZ можно бесплатно поиграть на их сайте (***dayz.com/minidayz***), нужно только зарегистрироваться.

MiniDayZ — еще одно свидетельство, что для создания хорошей игры достаточно одной хорошей идеи и одного разработчика.



Мини-скандал случился на турнире Fragbite Masters по игре **StarCraft 2**. Украинский профи Михайло Гайду (Kas) перед матчем со шведкой Мадлен Леандер (MaddeLisk) написал в «Твиттере», что собирается «изнасиловать» свою противницу. Разумеется, исключительно в спортивном смысле. Слово он свое сдержал, выиграв с разгромным счетом 0:2. После чего организаторы турнира дисквалифицировали украинского киберспортсмена за хамство.



Если вам кажется, что в мире мало «духовных наследников» Minecraft, то вот вам еще два, причем оба сделаны на основе набирающих популярность воксельных технологий (как **EverQuest Next**). Во-первых, на Steam начался ранний доступ в **Oort Online**, но смотрится игра достаточно пресно. Поэтому обратим ваше внимание на во-вторых: ММО **SkySaga** находится пока в стадии закрытого альфа-теста, зато выглядит куда интереснее. Отличный дизайн, графика и куча контента (квесты, PvP, осады и прочее) позволяют надеяться, что игра выделится из рядов армии клонов Minecraft.

ОБНОВЛЕНИЕ

КОЗЕЛ 101-ГО УРОВНЯ

Разработчики Goat Simulator уверяют: козел овце не товарищ!

Весной 2014 года студия **Coffee Stain** буквально взорвала интернет, выпустив симулятор козла под логичным и лаконичным названием Goat Simulator. Шведы решили поддержать планку качества, и с выходом патча 1.2 игра превратилась в Goat MMO Simulator, то есть «козлиный симулятор ММО». Так над жанром не издевались уже давно.

Игроков ждут и фракционные войны между козами и овцами, и 101-й уровень развития (на один больше, чем в World of Warcraft!), и пять классов на выбор: танк, бандит, маг, охотник и микроволновка с ногами. Все верно. Микроволновка. С ногами. Знали, что не поверите, поэтому смотрите скриншот. А еще здесь имеется куча дурацких квестов, тупых персонажей и пасхалок — например, можно попасть на секретный уровень в виде деревеньки Тристрам из Diablo, а там найти еще более секретный уровень с коровами (намек на знаменитую пасхалку из все того же Diablo).

Журналисты снова в восторге. Еще бы, отличная возможность утереть нос большим издателям, штампующим серый мейнстрим, и показать, что даже такая безнадежно тупая вещь может стать успешной, если ее создатели не боятся рисковать.

Что именно пародирует класс микроволновки? Может быть, разработчики намекают на «блендеры»? Нет, это не кухонная утварь, а всего лишь бойцы ближнего боя с клинком в каждой руке и высокой скоростью атаки.

Журналисты уже несколько лет пишут про то, как мобильники догоняют по мощности консоли, но на деле телефоны почему-то так и плетутся в хвосте. И снова на помощь приходят корейцы с их любовью к новым технологиям. Компания NCsoft анонсировала мобильную ММО **Aion Legions** — по содержанию ничего особенного, зато графика просто отличная, так что желающим испробовать игру в деле надо будет запастись устройством не слабее Samsung Galaxy S2.

ИНТЕРЕСНОСТИ

КИТАЙЦЫ СВОИХ НЕ БРОСАЮТ

Деловые нравы в стране победившего социализма

Однажды мы уже писали о том, как цинично китайцы относятся к авторским правам западных компаний. Например, построили замечательный развлекательный парк с героями игр **Blizzard**. Разумеется, и не подумав спросить разрешения самой студии. Если ущемленные в правах китайцы могут отстоять свои права в суде, то иностранцев там просто игнорируют. И вот новый пример издевательства над странами «потенциального противника»: издательство **ZQGame** запустило тестирование своей новой MMORPG **Legend of the Ring**.

Игра как игра, не слишком крупнобюджетная, вот только имеет одну интересную особенность — в ней очень много разнообразного контента из таких популярных вселенных, как «Властелин колец», «Гарри Поттер», «Тор», и, конечно же, нежно любимый китайцами **World of Warcraft**. Игроки могут и в Мордор скататься, и в Хогвартс заглянуть. Да и начинка хоть и не поражает воображение, но весьма солидная — одни рейды на тысячу человек чего стоят.

Правда, одновременно с этой новостью из Пекина поступили тревожные известия: там открылся специальный суд по защите прав на интеллектуальную собственность. Неужели Китай все-таки озаботился защитой авторских прав? Хотя паниковать китайцам пока рано. Возможно, все затеяли всерьез, а может, просто для того, чтобы разбирать совсем уж клинические случаи. К примеру, однажды некие разработчики попытались выпустить футболки с символикой своей игры — и не смогли. Оказалось, что кто-то из местных уже зарегистрировал их торговую марку на себя. Такой вот китайский бизнес с сюрпризами.

Шансы на то, что Китай действительно возьмется за защиту авторских прав, отнюдь не призрачны. Государство получает с легального рынка хорошую долю в виде налогов. Сложно устоять.

АНОНС

СТРОЙ. СТРЕЛЯЙ. КОПАЙ.

Или не копай.

Вот уже тринадцать лет студия **Jagex** поддерживает работу **RuneScape** — первой в мире бесплатной браузерной игры, до сих пор удерживающей мировой рекорд по количеству регистраций. Выдающееся достижение, но студия решила, что пора сменить пластинку, и анонсировала сетевой шутер **Block N Load**, примечательный симбиоз **Minecraft** и **Team Fortress 2**.

Из Minecraft игра позаимствовала блочную графику и возможность строительства укреплений, а также полностью разрушаемое окружение. Каждый блок, из которого построен уровень, может быть расстрелян, сожжен, раздроблен и взорван. Однако сжигать и взрывать в первую очередь стоит игроков вражеской команды, и в этой части игра напоминает TF2 — такие же сумасшедшие персонажи, обладающие уникальными способностями, и такая же сумасшедшая динамика сражения.

Бесшумный ниндзя Оу-Пи Хуан Шиноби может карабкаться по стенам. Доктор Элиза совершенно сумасшедшая, зато хорошо знает химию. Сержант Стоун отвечает за тяжелое вооружение, робот Гэвелл — за еще более тяжелое вооружение, инженер Тони строит турели, а старичок-снайпер Лонгшот может сделать вам ваншот. В общем, как мы уже сказали, Minecraft и Team Fortress 2 в одном флаконе.

Хотя, если уж проводить аналогии, больше всего игра напоминает King Arthur's Gold, только с трехмерной графикой: полностью идентичная концепция, полная разрушаемость уровней и бесконечная вариабельность каждого нового матча. Даже ходы под землей можно рыть! Учитывая, что King Arthur's Gold получилась очень веселой, можно считать, что заложенная в основу Block N Load механика уже проверена и работает. Но посмотрим, как примут ее игроки. На Steam и сайте игры уже можно записаться на закрытый бета-тест, который начнется в ближайшем будущем.

Можно было бы сказать, что клоны Minecraft плодятся как грибы после дождя, но это будет неверно. Скорее уж клоны Minecraft плодятся как клоны Minecraft после Minecraft.

ГУСЕНИЦЫ И КРЫЛЬЯ

Родион Ильин

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

Пожалуй, главная новость отчетного периода — совместно с **Wargaming** мы разыграли на **«Игромании.ру»** более восьмидесяти приглашений в альфа-тест **World of Warships**! Чтобы получить заветный ключик, нужно было просто зарегистрироваться на специально созданной страничке, а затем, уверовав в ВБР, отыскать свой ник в списке счастливчиков, опубликованном в разделе «Боевое братство» (www.igromania.ru/bro). Если вы еще не знаете, повезло ли именно вам, просто загляните по указанной ссылке.

МИГИ МИГОМ

Второе важное событие — с выходом обновления 1.6.0 для **World of Warplanes** ангары игроков пополнились шестью легендарными советскими истребителями МиГ. Их ключевые черты — превосходная скорость и высотность. МиГи отлично подходят для боя на высоте с использованием вертикального маневра. Машины, созданные конструкторами Артемом Микояном и Михаилом Гуревичем, стали легендами советской инженерии наравне с «Илами» и «Яками».

Истребитель V уровня МиГ-3

В 1939 году конструкторская группа усиленно корпела над истребителем для ведения боя на больших высотах. Первый прототип появился уже через год и носил имя МиГ-1 (Микоян и Гуревич, первый). Хотя руководство пропустило машину на конвейер, у нее был серьезный недостаток — самолет легко срывался в штопор.

Инженеры поспешили исправить выявленные недостатки и вскоре выдали МиГ-3. В свое время он был самым скоростным серийным самолетом: на высоте в 4000 метров разгонялся до 640 км/час. Однако его все равно сняли с производства уже в 1942 году. В начале войны стало понятно, что основные авиабаталии происходят на малых и средних высотах, где эта машина дает слабину. Вдобавок у нее было никудышное для истребителя вооружение.

Игровое воплощение переняло достоинства и недостатки самолета реального. МиГ-3 доступны все основные тактики и приемы быстрых высотных самолетов: контроль высоты, бум-зум, разрыв дистанции на скорости. Однако машина вооружена лишь пулеметами, для нанесения максимального урона открывать огонь желательно с близкого расстояния (300 и менее метров). И всегда старайтесь избегать «свалок», особенно на низких высотах.

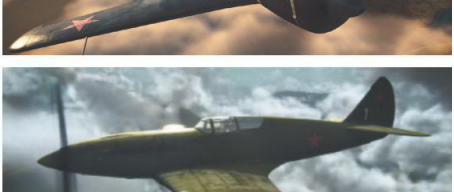
Истребитель VI уровня И-210

Этот самолет не стал легендой, было выпущено всего пять прототипов, которые, впрочем, успели поучаствовать в боевых действиях. Три машины даже прошли войну и были планово списаны ввиду выработки ресурса. Машина развивала идеи МиГ-3 и оснащалась двигателем воздушного охлаждения (вместо водяного). Планировалось, что она сможет развивать скорость 530 км/час на малых высотах, но из-за несовершенства конструкции таких летных характеристик достигнуть не удалось. Зато вооружение истребителя было лучше, чем у предшественника: три 12,7-миллиметровых пулемета УБС.

Игровое воплощение отлично справляется с врагами на высоте. В самом начале боя отправляйтесь к облакам и старайтесь зачистить от противников верхний эшелон воздушного боя. Но не пытайтесь гоняться за теми, кто пикирует от вас вниз. А если попали в заварушку на «низах» — используйте главное преимущество, уходите в отрыв на скорости. И никогда не применяйте тактику лобовых атак. Себе дороже окажется.

Истребитель VII уровня И-220

И-220 тоже должен был блюсти славные традиции, заложенные МиГ-3. Его натаскивали на успешную охоту на вражеские самолеты на самых разных высотах. Спроектировали две машины — с двигателем АМ-38Ф (1700 л. с.)



и двумя пушками ШВАК и с двигателем АМ-39 (1800 л. с.) и четырьмя пушками ШВАК. В результате максимальные скорости варьировались от 614 км/ч до 697 км/ч в зависимости от высоты. Однако испытания затянулись и так и не были завершены вплоть до 1944 года. Последней модификацией, тоже не обретшей популярности, стал И-225.

Игровое воплощение «двести двадцатого» отлично чувствует себя не только на больших высотах, но и на средних. И этим нужно пользоваться — заманивать врагов на комфортную для себя высоту и там уже с ними разделываться. В маневренный бой на этой машине не лишний раз лучше не ввязываться, несмотря на высокую маневренность самолета: аппарат великоват и в него легко попасть.

Истребитель VIII уровня И-250

И-250 стал первым советским цельнометаллическим скоростным истребителем. И в нем впервые использовался гибридный двигатель: привычный поршневой дополнял новомодный компрессорный воздушно-реактивный двигатель (ВРДК). Дополнительный агрегат должен был запускаться только в самые ответственные моменты на больших высотах. С ВРДК машина ускорялась до 820 км/ч (вместо привычных 677 км/ч). Однако использовать турбоускоритель разрешалось не более десяти минут. Служил самолет в Северном и Балтийском флотах. Всего выпустили восемь таких машин.

Тактика управления этой машиной в игре схожа с тактикой предыдущих модификаций. Его козыри — скорость и высота. Очень рекомендуем дооснастить самолет 37-миллиметровой моторной пушкой в дополнение к имеющейся 23-миллиметровой паре. Тогда он отлично справится с атаками на «проходах».

Истребитель IX уровня МиГ-9

Следующий после МиГ-3 массовый истребитель этой линейки. За два года (с 1946 по 1948 год) было собрано чуть больше шестисот таких машин. «Девятка» стала первым советским турбореактивным истребителем, оторвавшимся от земли, — в этом плане она на несколько часов обскакала Як-15 (дело было 24 апреля 1946 года). В качестве «сердечной мышцы» использовался трофейный немецкий двигатель BMW-003 (РД-20). Он позволял самолету развивать 850 км/ч у земли и 910 км/ч на высоте 5000 м. Укомплектован самолет был тремя пушками калибром от 23 до 37 мм.

Секрет успеха в игре — быстрые и неожиданные атаки (на проходах, в пологом пикировании, из нижней полусферы), использование довольно мощного вооружения на близких расстояниях. По ощущениям самолет схож с «американцем» Vought F6U и «британцем» Supermarine Attacker.

Истребитель X уровня МиГ-15бис

«Пятнадцатый» — самый массовый реактивный боевой самолет. Было собрано более пятнадцати тысяч машин (разных модификаций с разными артикулами в названии), которые состояли на вооружении в более чем сорока странах мира. А началось все с покупки в 1946 году турбореактивного английского двигателя Rolls-Royce Nene, который со сменой гражданства сменил и имя, став РД-45. Чуть позже советские кулибины довели его до ума, и в модификации ВК-1 он позволял МиГ-15 развивать скорость 905 км/ч у земли и 1031 км/ч на высоте 5000 м. Вооружение было таким же, как у МиГ-9.

Во время игры на этом самолете основное внимание следует уделять скорости и форсажу. Благодаря этим характеристикам от более маневренных врагов всегда можно «сделать крылья» на высоту. Кроме того, эффективно проводить атаки снизу вверх. По остальным целям эффективно вести огонь на расстоянии от 400 метров и менее. Главный плюс этой машины в целом — отсутствие критических минусов.

НОВЫЙ ВИД СПОРТА

На виртуальных страницах «Боевого братства» мы уже рассказывали о танковых соревнованиях «Танковый биатлон», которые минувшим летом прогремели на подмосковном полигоне «Алабино». Команды из России, Беларуси, Казахстана, Армении, Китая и других стран две недели в условиях, приближенных к боевым, соревновались в управлении российским танком Т-72Б (китайцы выступали на собственной технике), а также в стрельбе из штатного вооружения. Wargaming приняла в танкоспортивном празднике активное участие и развернула шатры с игровыми компьютерами — гости мероприятия могли опробовать World of Tanks в полевых условиях. А в минувшем месяце компания неожиданно выкатила на просторы App Store и Google Play мобильную игру на основе инновационного военного биатлона.

Игровая версия состязаний имеет чуть меньший размах, чем в реальности. Участвуют только четыре сборные — России, Беларуси, Армении и Казахстана. Китайцев с их танком Type 96A нет, а жаль. Боевая машина одна — отечественный Т-72Б, модифицированный для гонки. Трасса тоже одна — тот самый полигон «Алабино», размеченный столбиками, вдоль которых и нужно двигаться, преодолевая препятствия. За наезд на ограждения и каждый сбитый столбик начисляют дополнительное время к финальному результату заезда.

Игровой процесс строится на контролировании танка в разных условиях и на разных покрытиях. Так, если на твердом грунте машина уверенно перебирает гусеницами, то в песке норовит зарыться и украсть заветные победные секунды. А в искусственном броде (преодоление эскарпа) нужно особым усердием «давить топок в пол», иначе неумолкающий комментатор непременно съязвит в духе: «Команда танка неплохо освежилась в прохладной водичке»… Веселый закадровый голос не затыкается ни на минуту, чутко реагируя на все ваши успехи и промахи. Иногда получается остроумно.

Конечно, форсить «змейкой» вокруг столбиков и принимать грязевые ванны — далеко не все, чем предстоит заниматься. Ездовые дисциплины включают «минное поле» (без мин), колейный мост и даже драг. Во время последнего этапа камера меняет традиционную позицию с «заднего бампера» и показывает все происходящее со стороны. Танк несется сам по себе, а от игрока требуется переключать передачи в тот момент, когда специальный индикатор скажет, что пора. Ничего принципиально нового — схожие идеи мы видели в сотне мобильных гонок.

Хотя на старт на соседней «дорожке» выходит еще один танк (перед гонкой камера эффектно облетает поле брани), катаемся мы в гордом одиночестве. Собственный итоговый результат можно лишь сопоставить с результатами лидеров в онлайновой таблице. Призвать в игру другого игрока или присоединиться к чужому заезду невозможно, сетевой режим не предусмотрен.

Управление может быть «аркадным» или «симуляторным». Хотя ждать особого правдоподобия от игры на сенсорном экране не стоит даже при выборе второго варианта. По замыслу авторов, в этом случае вы должны контролировать левую и правую гусеницы по отдельности. На деле же играть становится не слишком удобно, руление перестает быть интуитивным, машину то и дело нужно «подлавливать» на поворотах. Элементы же управления внешне не меняются. А потому не забивайте себе голову и выбирайте более дружелюбный аркадный вариант.

Ну и какой же танковый биатлон без стрельбы! Предстоит поупражняться в трех дисциплинах: управляемый снаряд, пулемет и неуправляемый снаряд. Чтобы выстрел был точным, главное — улучить момент, когда «плавающий» прицел окажется напротив цели, и дело в шляпе. И важно не терять ни минуты, иначе механик-водитель попросту укатит с огневой позиции и выстрел не засчитают.

И все же полноценной игрой «Танковый биатлон» назвать сложно. Он скорее напоминает временный режим-акцию из World of Tanks, который для запуска не требует наличия основного клиента. Мы получили занятную и красивую по меркам мобильных технологий убивалку времени, за которой приятно скоротать пару-тройку переездов в метро. Но на большее рассчитывать не стоит.

■■■

А еще за отчетный период вышло обновление «Мощный Maus» для **World of Tanks: Xbox 360 Edition**. Помимо титульного танка-гиганта, который в реальности немцам так и не удалось применить в бою (Красная армия захватила оба прототипа), разработчики добавили в консольную игру советскую самоходку «Объект 263». Кроме того, появились две дополнительные карты — хорошо знакомые ПК-игрокам «Муровanka» и «Аэродром». Первая порадует любителей лесных пейзажей, а вторая богата раскаленными песками и голубым морем. ■

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов, Ярослав Гафнер

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

САМАЯ БЫСТРАЯ

Logitech G910 Orion Spark RGB Mechanical

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Корпус:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Переключатели:** механические, Romer-G
- **Подключение:** проводное
- **Длина провода:** 1,8 м
- **Интерфейс:** USB
- **Размеры:** 50,5x24,4x3,6 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена:** 7000 рублей

Современный монитор отображает больше 16 миллионов оттенков. Смешно, но столько же выдает клавиатура **Logitech G910 Orion Spark RGB Mechanical**. Под каждой кнопкой у нее стоит группа из трех настраиваемых светодиодов, позволяющих задать клавише любой цвет. Если самому художествами заниматься лениво, есть предустановленные варианты, а также система общения с играми. К примеру, в World of Warcraft цифровые кнопки могут менять свой цвет, пока способность на кулдауне.

Впрочем, лампочки в G910 — это не все. Logitech еще утверждает, что перед нами самая скоростная клавиатура в мире. Специально для нее компания разработала механические переключатели **Romer-G**, у которых длина хода на 0,5 мм меньше, чем у Cherry MX Red. По утверждению создателей, благодаря этому Romer-G примерно на 25% быстрее всех своих конкурентов и на 40% надежнее.

А вот на вес конструкции скорость триггеров никак не повлияла — стандартные для любой механики 1,5 кг, к которым при желании можно накинуть еще 150-600 граммов в виде планшета или телефона. Под них на дальней стороне есть специальный держатель. К сожалению, использовать по прямому назначению клавиатуру с планшетом нельзя, зато на последний разрешается вывести параметры компьютера, а с некоторых игр и дополнительную информацию вроде уровня здоровья персонажа или запаса боеприпасов.

Обойдется весь набор вкусностей дорого — в районе 7000 рублей. Стоит ли G910 таких вложений — узнаем только после личного знакомства, пока же можем лишь сказать, что выглядит новинка как минимум интересно.

АМАЗОНКА

Amazon Kindle Voyage

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

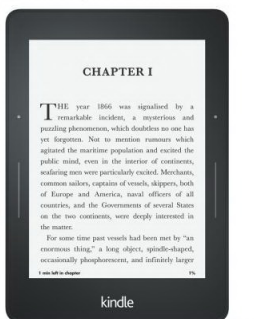
- **Дисплей:** 6 дюймов (1080x1440), E Ink Carta, монохромный (16 градаций серого), сенсорный
- **Процессор:** Freescale Semiconductor MCIMX6L8DVN10AB (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, 3G (опционально)
- **Текстовые форматы:** Kindle Format 8 (AZW3), AZW, TXT, PDF, MOBI, PRC, HTML, DOC, DOCX, JPEG, GIF, PNG, BMP
- **Дополнительно:** подсветка
- **Аккумулятор:** 1300 мАч
- **Размеры:** 16,2x11,5x0,8 см
- **Вес:** 180 г (с Wi-Fi), 188 г (Wi-Fi + 3G)
- **Цена:** от 8950 рублей

Электронные книги превосходят физических собратьев в мобильности и интерактивности, экономят деньги и место, но полностью заменить привычные томики не в состоянии. И тактильные ощущения не те, да и текст на бумаге выглядит несколько иначе… Решить первую проблему **Amazon** пока не готова, а вот над второй поработала. Новенький **Kindle Voyage** получил матрицу **E Ink Carta** разрешением 1080x1440 и плотностью 300 ppi против 212 ppi у Kindle Paperwhite и 167 ppi у Kindle 6.

Помимо экрана, Kindle Voyage может похвастаться еще и сниженной массой (180 г), и рекордной в линейке толщиной — 0,8 см. На зарядку через USB у новинки, как и раньше, уходит 3 часа, а если читать по полчаса в день, то батареи должно хватить на полтора месяца. Впрочем, самая интересная опция в свежем ридере — возможность перелистывания страниц легким нажатием на боковые панели (PagePress). За обсчет этих и других действий в книге отвечает процессор **Freescale Semiconductor MCIMX6L8DVN10AB**, поддерживаемый 512 МБ оперативки.

Но, как и со всеми ридерами Amazon, без пары ложек дегтя новинка не обошлась. Для начала, при наличии всего 4 ГБ встроенной памяти Kindle Voyage лишен слота под карту micro-SD. Плюс поддержки народного FB2 здесь нет — все книги надо форматировать в родной формат Amazon. Это не сложно, но время свое тратить приходится.

Напоследок отметим, что в дополнение ко всему читалка умеет общаться с интернетом. Есть версии как с Wi-Fi, так и 3G-модулем. Первые стоят дешевле и стартуют с 8950 рублей. Разумно ли столько платить за обладание самым продвинутым ридером Kindle? Пожалуй, да, только не забывайте, что в случае с Amazon счастье обычно оказывается коротким, — наверняка в следующем году читалки компании шагнут еще дальше.



8 + 8.1

Acer Iconia Tab 8 W

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Windows 8.1 с Bing
- **Дисплей:** 8 дюймов (800x1280), IPS
- **Процессор:** Intel Atom Z3735G (4 ядра, 1,33—1,83 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Графика:** Intel HD Graphics
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Размеры:** 12,8x21,4x1 см
- **Вес:** 370 г
- **Цена:** 10 000 рублей

Для производителей планшетов у Microsoft есть интересная программа. Если диагональ дисплея у устройства меньше девяти дюймов, то полноценную Windows на него можно поставить совершенно бесплатно. Этим и воспользовалась **Acer**, представившая **Iconia Tab 8 W** ценой всего 10 000 рублей.

Внешне таблетка ничем не выделяется: прямоугольный металлический корпус, несколько кнопок и IPS-дисплей во всю лицевую часть. Интересна ее начинка. Внутри трудится полноценный x-86 процессор **Intel Atom Z3753G** с четырьмя ядрами на борту и скоростью от 1,33 до 1,83 ГГц. Поддерживают его 1 ГБ оперативки вкупе с 16 ГБ встроенной памяти.

Отметим, весит новинка довольно скромно, всего 370 граммов, а от аккумулятора обещает продержаться восемь часов. В качестве приятного бонуса Acer предлагает годовую подписку на **Office 365 Personal**. Подарок пусть и недорогой, но среди конкурентов аппарат выделяет.

МОНИТОР МАЛЕВИЧА

EIZO FlexScan EV2730Q

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 26,5 дюйма (1920x 1920), IPS, LCD
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** 178 градусов по горизонтали/ вертикали
- **Интерфейсы:** DVI-D, DisplayPort, 2x USB 2.0, 2x 3,5-мм джек
- **Дополнительно:** встроенные динамики
- **Энергопотребление:** 25 Вт (среднее), 64 Вт (максимальное)
- **Размеры:** 49,7x50,2x5,6 см (без подставки), 49,7x51,3 — 61,4x24,5 см (с подставкой)
- **Вес:** 4,2 кг (без подставки), 7,1 кг (с подставкой)
- **Цена:** неизвестна

Мы настолько привыкли к широкоформатным мониторам, что, когда кто-то представляет нечто иное, удивляемся, будто снегу в июле. Вот, например, **EIZO** недавно выпустила дисплей с соотношением сторон 1:1. Необычно? А то! В интернете уже даже шутят: если **FlexScan EV2730Q** сломается, его можно будет продавать под видом шедевра кисти Малевича.

Впрочем, если без шуток, то модель у EIZO получилась интересная. В основе лежит качественная IPS-панель диагональю 26,5 дюйма и разрешением 1920x1920. Углы обзора у нее, как и полагается, 178 градусов по горизонтали и вертикали, яркость заявлена на уровне 300 кд/м², есть антибликовое покрытие, а также невысокое время отклика — 5 мс.

По мнению EIZO, всего этого будет достаточно для профессиональной работы. Причем особо новинка должна понравиться тем, кто занимается программированием и плотно общается с CAD- (архитектура, машиностроение) и DTP-приложениями (компьютерная верстка). Ведь квадратный монитор выводит заметно больше полезной информации, чем широкоформатник, а значит, профессионалам придется реже отвлекаться на бесконечную прокрутку.

Сколько будет стоить такой квадратик, пока не известно. Но с учетом, что на него сразу повесили ярлык «для профессионалов», а рубль в нашей стране падает все стремительнее, думаем, раскошелиться придется основательно.

ОТЛИЧНИК

Microsoft Lumia 535

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Windows Phone 8.1 + Lumia Denim
- **Дисплей:** 5 дюймов (540x960), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 200 (4 ядра, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 5 Мп (основная, автофокус, вспышка), 5 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/ 1800/1900 МГц, WCDMA 1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, A-GLONASS
- **Разъемы:** USB 2.0, micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1905 мАч
- **Размеры:** 14x7x0,9 см
- **Вес:** 146 г
- **Цена:** от 7990 рублей

В конце октября **Microsoft** официально прибила бренд Nokia Lumia, заменив его гордым **Microsoft Lumia**, и первым телефоном с новым названием стала модель **535**.

Новинка позиционируется как смартфон нижнего ценового сегмента. Именно поэтому основой для нее стал хоть и актуальный, но далеко не самый производительный **Qualcomm Snapdragon 200** (4 ядра, 1,2 ГГц), сопровождаемый всего 1 ГБ оперативки и 8 ГБ встроенной памяти. По поводу последней, правда, можно не волноваться: есть как поддержка micro-SD объемом до 128 ГБ, так и OneDrive с бесплатными 15 ГБ.

А вот дизайн Lumia 535 не подкачал — яркое оформление и несколько цветовых решений на выбор. Хорош для такой цены и экран с камерами. Дисплей диагональю пять дюймов основан на IPS-матрице разрешением 540x960. А обе камеры — и фронтальный, и задний модуль — выдают по 5 Мп. Конечно, не очень впечатляет, но для общения в Skype хватит за глаза.

Сколько же стоит WP-смартфон? По сегодняшним меркам более чем демократично — около 8000 рублей. За бодрый телефон с необычной операционкой и симпатичным корпусом вполне оправданно.

1+1=1

HP Envy x2 13t

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1366x768), IPS
- **Процессор:** Intel Core M-5Y10 (0,8—2 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ
- **Графика:** Intel HD Graphics 5300
- **Встроенная память:** 128 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, HDMI, 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Windows 8.1 (64-bit)
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Время работы от аккумулятора:** до 8 часов
- **Размеры:** 14x8,5x0,5 см (планшет), 14x8,6x0,8 см (планшет + клавиатура)
- **Вес:** 1,3 кг (планшет), 1,8 кг (планшет + клавиатура)
- **Цена:** от 37 910 рублей

В линейку **Envy x2** от **HP** входят гибридные устройства, объединяющие планшет с беспроводной клавиатурой. Вместе они образуют удобный мобильный ПК с большим запасом автономной работы. В начале ноября HP представила два новых аппарата Envy x2 — с дисплеем на 13,3 и 15,6 дюйма. Мы остановимся на том, что «помобильнее».

HP Envy x2 13t интересен прежде всего аппаратной платформой. Это мобильные процессоры **Intel Core M** (**Broadwell Y**) со сниженным энергопотреблением. В базовой комплектации Envy x2 13t оснащается двухъядерным **M-5Y10** частотой 800 МГц (максимум 2 ГГц), в топовой же на выбор предлагаются **M-5Y10** и **M-5Y70** (2 ядра, 1,1—2,6 ГГц). За обработку графики в обоих случаях отвечает **Intel HD 5300**.

Бюджетная комплектация модели предполагает наличие IPS-дисплея разрешением 1366x768, оперативки на 4 ГБ, твердотельного накопителя емкостью 128 ГБ и беспроводной клавиатуры. Со связью и интерфейсами тоже полный порядок: Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC, HDMI для вывода изображения на внешний монитор и SD-слот для расширения памяти.

Стоит все это недешево — от 37 910 рублей. Дабы оправдать ценник, HP сделала упор на удобство эксплуатации и продолжительную работу без подзарядки. Встроенный литий-ионный аккумулятор на 33 Втч довольно слаб, но сцепка с док-клавиатурой растягивает время использования до 8 часов. «Командовать» аппаратом можно либо пальцами, либо электронным пером. Стилус, кстати, потерять почти невозможно — для него предусмотрен магнитный держатель на планшете и петлевой на клавиатуре.

И напоследок еще пару слов о приятном. Доплатив незначительную на фоне базового ценника сумму, можно увеличить оперативную память до 8 ГБ, получить SSD-накопитель объемом 512 ГБ и Full HD-экран (1920x1080).

ПЕЧАТЬ НА БЕГУ

Epson WorkForce WF-100

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Технология печати:** струйная
- **Количество раздельных картриджей:** 2 шт.
- **Максимальная область печати:** 216x356 мм
- **Разрешение печати:** 5760x1440 dpi
- **Скорость печати:** монохромная — до 6,7 стр/мин, цветная — до 3,8 стр/мин
- **Дисплей:** 1,4 дюйма, цветной
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Соединение:** Wi-Fi 802.11
- **Размеры:** 31x15,5x6 см
- **Вес:** 1,6 кг
- **Цена:** 16 590 рублей

Цифровой документооборот избавляет нас от ненужной бумажной волокиты, но что делать, если вдруг на ходу возникает необходимость в «реальной» копии? Бежать в ближайший копи-центр? Необязательно. Можно обойтись мобильным принтером. За лидерство в этой нише сейчас борются две компании — **Epson** и **Canon**. У первой на руках свежий **WorkForce WF-100**, у второй — **PIXMA iP110**. Произведение Epson нам показалось интереснее.

Соперника WorkForce WF-100 опережает как по размерам (31x15,5x6 см против 32,2x18,5x6,2 см), так и по наличию ЖК-дисплея с диагональю 1,4 дюйма. Кроме того, он печатает только пигментом, а не комбинацией с водными чернилами; как следствие — отпечатки не смываются и не выцветают.

Отойдем от сравнений и сконцентрируемся непосредственно на новинке Epson. Полной зарядки (по USB или от розетки) WorkForce WF-100 хватает на 50 цветных страниц и 100 черно-белых, при этом скорость печати составляет 3,8 и 6,7 страниц в минуту соответственно. Размер бумаги ограничен 216x356 мм (чуть больше A4). Принтер на лету принимает указания с Android- и iOS-устройств, планшетов Kindle Fire и, минуя установку драйверов и возню с кабелями, хромбуков с «гугловского» браузера.

Вряд ли WorkForce WF-100 пригодится студентам, ровно дважды в год вспоминающим о необходимости распечатать рефераты/курсовые, а вот в деловой сфере его наверняка ждет успех.

НЕ ПЛАНШЕТ И НЕ ЧИТАЛКА

Sony Digital Paper System

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1200x1600), E Ink Mobius, монохромный (16 градаций серого)
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Текстовые форматы:** PDF
- **Размеры:** 31x23,3x0,7 см
- **Вес:** 340 г
- **Цена:** 40 700 рублей

На рынке электронных книг сегодня тишь да гладь. Подсветки в ридеры уже встроили практически все, водонепроницаемые варианты для ванн выпустили и Kobo, и PocketBook, а локомотив всей отрасли, **Sony**, настолько разочаровался в секторе, что вообще закрыл скучное направление. Правда, сделал он это не без прощального подарка — в середине лета на полки легла самая большая в истории электронная книга под названием **Digital Paper System** (**DPS**).

По ТТХ ничего необычного в ней нет: 4 ГБ встроенной памяти (слот micro-SD в наличии), поддержка сенсорного управления и перьевого ввода (стилус в комплекте), литий-ионная батарея на три недели работы, Wi-Fi (802.11n) и E Ink-дисплей. Только вот если у всех остальных последний равен шести, максимум 9,7 дюйма, то у DPS его диагональ составляет сумасшедшие для этого вида устройств 13,3 дюйма.

Кому может понадобиться такой, мягко говоря, не мобильный монстр? По мнению Sony, научным работникам, клеркам и прочим заваленным кучей бумаг специалистам. Причем основной упор японцы сделали на то, что при помощи DPS будет удобно не только разгадывать всякие «судоку», но и оставлять пометки поверх важных документов и даже обмениваться ими по Сети. В общем, для безбумажного документооборота штука получилась отличная. А вот для жизни — не очень.

Существенных минусов у DSP два. Первый: дабы работники не отвлекались на любовные романы, поддержку FB2 из устройства убрали и оставили лишь возможность открывать PDF. Второй — цена. Хотят за большую книгу аж 40 700 рублей. И если с форматами еще как-то можно справиться (все ридеры Sony работают на Android), то с ценником ничего не поделаешь, придется копить.

КВАДРАТНЫЙ PORSCHE

BlackBerry Porsche Design P'9983

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** моноблок
- **Операционная система:** BlackBerry 10.3
- **Дисплей:** 3,1 дюйма (720x720), Super AMOLED
- **Процессор:** Qualcomm MSM8960 (2 ядра, 1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 64 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 8 Мп (основная, вспышка), 2 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE 800/900/1800/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 LE, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-HDMI, micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2100 мАч
- **Размеры:** 11,9x6,7x1 см
- **Вес:** 140 г
- **Цена:** 99 000 рублей

Имиджевый телефон — штука странная. Стоит как пять топовых смартфонов, а работает как половинка бюджетного «китайца». Впрочем, покупателей с тугими кошельками это не останавливает, а производители не гнушаются этим пользоваться. Очередным люксовым смартфоном в этом квартале разродилась **BlackBerry**.

Для солидности к созданию новинки она привлекла своих старых знакомых из Porsche, на пару с которыми и был создан **P'9983**. Как и полагается, выглядит модель необычно, с каким-нибудь Galaxy S5 ее точно не спутаешь. Взять, к примеру, форму корпуса. Пока все обходятся лишь четырьмя углами, у BlackBerry их насчитывается аж шесть штук. Отличается от общепринятых стандартов и экран. Пять дюймов и Full HD, говорите? Не модно. В P'9983 стоит квадратная 3,1-дюймовая матрица с разрешением 720x720 и приятным дополнением в виде полноценной QWERTY-клавиатуры.

На техническую начинку у BlackBerry также собственный взгляд. За без малого 100 000 рублей предлагается двухъядерный **Qualcomm Snapdragon S4 MSM8960** от Galaxy S3, 2 ГБ оперативной и 64 ГБ встроенной памяти. Насколько быстро это будет работать, сложно судить — телефон управляется фирменной ОС **BlackBerry 10.3**.

Хотя есть в P'9983 и один приятный момент. Если отказаться от надписи Porsche Design, двух лишних углов на корпусе и поликарбонатного пластика «под стекло», из которого тут сделаны все панели и клавиатура, можно взять то же самое, но за 14 000 рублей и с надписью BlackBerry Q10.

ПОД УГЛОМ

Samsung S27D590C

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 27 дюймов (1920x1080), VA, LED
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 3000:1
- **Отклик:** 4 мс
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** HDMI, DisplayPort, D-sub (VGA)
- **Энергопотребление:** 45 Вт
- **Размеры:** 62,4x46,3x18,2 см
- **Вес:** 5,6 кг
- **Цена:** 17 500 рублей

Над гнутыми iPhone 6 Plus шутили все кому не лень, а кто посмелее — даже использовали сей обидный факт в своих рекламных роликах. Впрочем, для кампании по изогнутому монитору **Samsung S27D590C** слабости конкурентов задействовать не стали и обошлись собственными силами, благо положительных качеств у новинки и без того хватает.

Для начала, Samsung так рассчитала угол изгиба, что при правильной посадке расстояние от глаз до любой точки на поверхности оставалось примерно одинаковым. Далее, она установила сюда очень качественную VA-матрицу диагональю 27 дюймов, Full HD-разрешением, углами обзора в 178 градусов по горизонтали и вертикали и яркостью 350 кд/м². Не обошлось и без встроенного звука: по бокам изогнутого корпуса расположилась пара динамиков по 5 Вт каждый.

Подходит ли такой набор для игр? Как утверждает Samsung, более чем. Мало того, что изогнутая форма зрительно увеличивает глубину сцены, так в настройках новинки есть еще специальная опция, подавляющая размытие движений и поднимающая контрастность. Стоит все это, кстати, от 17 500 рублей, что для 27-дюймового экрана вполне разумная цена.

КОНСТРУКТОР

ASUS Padfone S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Форм-фактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2 KitKat
- **Дисплей:** 5 дюймов (1080x1920), IPS (смартфон); 9 дюймов (1920x1200), IPS (планшет)
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Камеры:** 13 Мп (основная, автофокус, вспышка, HDR), 1,9 Мп (фронтальная, смартфон); 1 Мп (фронтальная, планшет)
- **Связь:** GSM: 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA: 1900/900/1900/2100 МГц, LTE: 700/800/900/1800/1900/2100/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, micro-SIM, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2300 мАч (смартфон); 4990 мАч (планшет)
- **Размеры:** 14,4x7,2x1 см (смартфон); 25x17,2x1,2 см (планшет)
- **Вес:** 150 г (смартфон); 514 г (планшет)
- **Цена:** 14 990 рублей (смартфон)

В свое время **ASUS** взорвала наши умы, представив невероятный гибрид под названием **Padfone**. Тем, кто пропустил это событие, расскажем. Компания выпустила телефон, который за пару секунд можно было превратить в планшет или ноутбук. Как? Для трансформации в таблетку в комплекте шел 10-дюймовый экран, оснащенный док-станцией для трубки. А при помощи пристяжной клавиатуры со встроенным аккумулятором, кардридером и USB-портами из гибрида получался лэптоп. Признаемся, концепция была довольно спорной, но, судя по недавно отправленному в седьмому поколению Padfone, вполне себе жизнеспособной.

За годы развития ASUS пришла к очень интересным выводам, главный из которых — цену надо снижать. Если в свое время только одна трубка стоила от 20 000 рублей, то сегодня за нее хотят всего 15 000 рублей. Почему «всего»? Да потому, что по ТТХ это самый настоящий флагман.

Под довольно неприметным корпусом из простого пластика притаился четырехъядерный **Qualcomm Snapdragon 801** на пару со своим задачным другом графическим чипом **Adreno 330**. Нормально трубке досталось и оперативки — 2 ГБ DDR3L. А вот что касается общей памяти, то ее объем равен всего 16 ГБ, хочется больше — вставляйте карту micro-SD, принимаются модели емкостью до 64 ГБ.

Странно, но нормально все у Padfone S и по другим параметрам. Дисплей — современная 5-дюймовая IPS с Full HD-разрешением. Основная камера — матрица на 13 Мп, дополненная автофокусом и вспышкой. Фронтальная — стандартный на сегодня глазок в 1,9 Мп.

Как же, спросите вы, получилось установить столь низкую цену и где подвох? Судя по всему, его нет. ASUS пытается подмять как можно большую долю рынка и поэтому заложила в Padfone S минимально возможную для себя прибыль. Пожалуй, единственная неприятность во всей этой истории, что док-станцию с 9-дюймовым дисплеем в нашей стране официально продавать не собираются и заказывать ее придется из-за границы. Если что, ищите ее по индексу Padfone X.

АЙ ДА MSI!

MSI GS70 2QE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма (1920x1080), TN
- **Процессор:** Intel Core i7-4710HQ (4 ядра, 2,5—3,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 8 ГБ DDR3L
- **Графика:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 970M (3 ГБ GDDDR5)
- **Встроенная память:** SSD (128 ГБ), HDD (1 ТБ),
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 5440 мАч
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, HDMI 1.4, 2x Mini DisplayPort, 3x 3,5-мм джек
- **Кардридер:** SD (XC/HC)
- **Операционная система:** Windows 8.1 (64-bit)
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Габариты:** 41,9x28,7x2,2 см
- **Вес:** 2,66 кг
- **Цена:** от 69 400 рублей

MSI снова впереди планеты всей — ее ноутбуки уже «заряжены» свежими мобильными видеокартами **GeForce 900M** и уже продаются. **MSI GS70 2QE**, в отличие от старшего товарища GT72, получил на борт «всего лишь» **GTX 970M** с 3 ГБ памяти, но прибавить в производительности это ему не помешало.

Несмотря на диагональ в 17,3 дюйма, GS70 2QE является одним из самых тонких игровых ноутбуков — 2,2 см. Корпус, к слову, металлический, из пластика выполнена только рамка вокруг TN-дисплея. С подключением периферии традиционно все в порядке: слева располагаются аудиоразъемы, HDMI, пара Mini DisplayPort и два USB 3.0. А справа — кардридер и еще пара USB 3.0. Не повлияла компактность и на начинку. Четырехъядерный **Intel Core i7-4710HQ**, 8 ГБ оперативки, SSD на 128 ГБ (доступна установка до трех твердотельных накопителей по 256 ГБ) и жесткий диск на 1 ТБ.

Из незначительных минусов отметим отсутствие оптического привода в некоторых конфигурациях и то, что литий-полимерный аккумулятор (5440 мАч) является несъемным.

КАРМАННАЯ РОЗЕТКА

APC M10WH-EC

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** белый/черный
- **Выходы:** 2x USB
- **Емкость:** 10 000 мАч
- **Выходное напряжение:** 5 В
- **Выходная сила тока:** 2,1 А
- **Материал:** пластик, резина, алюминий
- **Размеры:** 14,6x8,8x1,3 см
- **Вес:** 340 г
- **Цена:** 3000 рублей

Совсем мобильник сегодня штука куда более привычная, чем даже снег в декабре. С планшетами попроще — батареи у них огромные, живут часов по десять, но и заряжаются не меньше. Решение? Ну, либо не отходить от розетки, либо брать ее с собой. С телефонами это не проблема — внешних аккумуляторов как грязи и стоят они более чем приемлемо. С планшетами дела обстоят хуже. Им и батарея нужна емкая, и на выходе у нее должны быть не стандартные 0,5 А, а минимум 1,5 ли 2 А, иначе никакой зарядки. Неожиданно за создание таких устройств взялась **Schneider Electric**, известная на весь мир своими ИБП APC by Schneider Electric.

Первым шагом на этом поприще стал внешний аккумулятор **M10WH-EC**. Выглядит он и стандартно, и необычно одновременно: вроде бы обычный прямоугольник белого или черного цвета, коих пруд пруди, но разработчики очень удачно вписали в него зеленую лампочку на одном из торцов и стильный индикатор заряда на лицевой части.

Хороши и технические характеристики. Запас батареи равен 10 000 мАч, чего должно хватить на несколько телефонных или один планшетный аккумулятор, а выходная сила тока составляет 2,1 А — этого достаточно для любого вида мобильной техники. Удивительно, но при таких показателях весит M10WH-EC примерно как два телефона — 340 граммов, а стоит как одна тринадцатая недавно подорожавшего iPhone 6 — около 3000 рублей.

МЫШЬ-ГРОЗА

A4Tech Bloody Blazing A7

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик, резина, алюминий
- **Сенсор:** лазерный (оптический), 100—4000 dpi
- **Кнопки:** 8 программируемых (включая колесико-кнопку)
- **Длина кабеля:** 1,8 метра
- **Размеры:** 12,7x7,4x4,2 см
- **Вес:** 153 г
- **Дополнительно:** поддержка макросов, регулируемая подсветка
- **Цена:** 1300 рублей

Игровые мыши **Bloody** от **A4Tech** всегда отличались интересным дизайном, продвинутыми возможностями по настройке макросов, а также низкими ценами. **A4Tech Bloody Blazing A7** от старой формулы не сдвинулась ни на дюйм — да и зачем, если схема работает?

Внешне Bloody Blazing A7 такая же, с вашего позволения, прикольная, как и A6. В последней, напомним, рабочая поверхность была усыпана разноцветными отпечатками ладоней, а в A7 их сменила сеточка, имитирующая, видимо, разряды тока. Линии подсвечиваются синими, красными и зелеными светодиодами, что облегчает использование мышки при выключенном свете.

Спинка у манипулятора покрыта софттач-пластиком, а боковины прорезинены и снабжены «ребрышками». Программируемых клавиш (включая колесико) тут восемь, и работать с ними предлагается через фирменное ПО Bloody с получитерскими режимами **Ultra-Core 3** и **Extreme-Core 4**, позволяющими гасить отдачу при стрельбе очередями.

За отслеживание перемещений в мышке отвечает оптический сенсор разрешением от 100 до 4000 dpi. А за передачу информации компьютеру отдувается USB-кабель, завернутый в прочную ткань. Просят за все это, как обычно, по-человечески — от 1300 рублей... ну и еще 600 рублей за доступ к тем самым читерским опциям ПО.

ДОСТУПНЫЙ «БЕРКЛИ»

BQ Berkeley

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Форм-фактор:** клавиатурный моноблок с сенсорным экраном
- **Операционная система:** Android 4.2
- **Дисплей:** 3,5 дюйма (320x480), TN
- **Процессор:** MediaTek MT6572 (2 ядра, 1,2 ГГц)
- **Графика:** Mali-400 MP
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камеры:** 5 Мп (основная, вспышка), 2 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 900/1800 МГц, WCDMA 2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1450 мАч
- **Размеры:** 6,2x13,3x1,1 см
- **Вес:** 120 г
- **Цена:** 3290 рублей

Эпоха смартфонов с QWERTY-клавиатурой давно ушла в прошлое, но по бестселлерам былых лет вроде Nokia E71 нет-нет да и прослыпается ностальгия. Ведь если экран небольшой, физические кнопки очень удобны — можно набирать текст вслепую. Компания **BQ** решила сыграть на наших чувствах и в век сенсорных моноблочных аппаратов выпустила **BQS-3552 Berkeley**, снабженный QWERTY-клавиатурой с русской раскладкой.

В первую очередь новинка привлекает своей компактностью (6,2x13,3x1,1 см) и ценой всего 3290 рублей. Дабы максимально расширить аудиторию и одновременно уложиться в прокрустово ложе габаритных ограничений, создатели BQS-3552 Berkeley сознательно махнули рукой на гонку за топовыми характеристиками.

Разработчики снабдили свое детище 3,5-дюймовым TN-экраном разрешением 320x480 и «голой» Android 4.2. Аппаратным сердцем смартфона выступил **MediaTek MT6572** (2 ядра, 1,2 ГГц), работающий в связке с видеопроцессором **Mali-400 MP**. Оперативной памяти телефону досталось всего 512 МБ, а постоянной — 4 ГБ (можно добавить еще 32 ГБ при помощи micro-SD). Что касается камер, то для фронтального глаза заявлены 2 Мп, а для оборотного — 5 Мп.

Тем не менее перечисленные недостатки аппарату можно простить. Мы же понимаем, что данный проект затевался ради физической клавиатуры и любителей чатов. И с этой точки зрения он удался. Клавиши большие, со скосами под пальцы правой и левой руки плюс оснащены подсветкой. В общем, должно быть удобно.

MAXWELL ПРОТИВ ULTRA HD

Тестирование игрового компьютера Meijin с двумя GTX 980 на борту

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-5960X (Haswell-E, Socket LGA2011-v3, 8 ядер, 3-3,5 ГГц, L3-кэш 20 МБ)
- **Материнская плата:** ASUS X99-A (ATX, Intel X99 Express, Socket LGA2011-v3, 8x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x eSATA, RAID 0, 1, 5, 10; PS/2, 6x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)
- **Память:** 4x 8 ГБ DDR4-2133 МГц Crucial CT2K8G4DFD8213.CL15
- **Видеокарта:** 2x Gigabyte GeForce GTX 980 (NVIDIA GeForce GTX 980, 1026-1216/7000 МГц, 4 ГБ, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)
- **Звуковая карта:** ASUS RoG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 7.1)
- **Твердотельный накопитель:** 256 ГБ Samsung MZ-7PD256BW (чтение — 540 МБ/с, запись — 520 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 6 ТБ Seagate ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ)
- **Оптический привод:** ASUS BW-16D1HT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:** Cooler Master V1000 RS-A00-AFBA-G1-EU (1000 Вт)
- **Корпус:** SilverStone Fortress FT02B-W USB 3.0 Black (2x USB 3.0, аудио)
- **Дополнительно:** Windows 8.1 Pro 64 bit, Microsoft Office Home and Student 2013, кардридер
- **Цена на декабрь 2014 года:** 282 828 рублей

Про то, что Ultra HD — это нереально классно, сегодня говорят чуть ли не на каждом углу. И мы с этим солидарны. Игры на 4K-мониторах выглядят как привет из будущего. Почему из будущего? Ну, во-первых, до недавнего времени дисплеи с таким разрешением стоили по 150 000 рублей. А во-вторых, сколько мы ни пробовали крутых систем, еще ни одна не выдала во всех играх стабильные 30 fps при всех настройках на максимум. Надежда на исправление ситуации появилась пару месяцев назад, когда **NVIDIA** представила **GTX 980**, без вопросов взявшую 2K-барьер. Смогут ли две GTX 980 взять еще и 4K-планку? Сегодня мы это проверим.

Экспонат

За ответом мы отправились в **Meijin**, у которой в ассортименте как раз оказалась нужная нам система. В ее основу заложили новенькую платформу **Intel X99 Express**. Перегибать палку с подготовленными к жидкому азоту материнками в Meijin не стали, остановившись на простой и эффективной **ASUS X99-A**. Это классическая ATX, оснащенная всем самым необходимым.

Под кристалл выделен модернизированный самой ASUS сокет LGA2011-v3, оснащенный дополнительными контактами, которые обеспечивают более стабильное питание. Под видеокарты есть три слота PCIe x16 3.0, работающие по схеме x16+x16+x8. Для плат расширения имеется как пара PCIe x1, так и один PCIe x8 в форм-факторе x16. Он, правда, делит линии с новеньким портом M.2, предназначенным под мини-SSD. Для крупногабаритных накопителей на материнке предусмотрено шесть SATA Rev. 3 с поддержкой RAID-массивов, а также два eSATA Rev. 3. Ну а оперативки в X99-A можно поставить восемь планок DDR4 скоростью до 3200 МГц и объемом до 8 ГБ каждая.

Возможности чипсета в Meijin использовали по полной программе. В сокет установили самый быстрый на сегодня кристалл **Intel Core i7-5960X Extreme Edition**, а это восемь ядер **Haswell-E**, работающих на частоте от 3 до 3,5 ГГц и поддерживающих до 16 потоков одновременно. На охлаждение этого чуда кинули здоровую башню **Scythe SCASR-1000 Ashura** с 140-мм вертушкой, а на доставку камню информации отрядили четыре планки оперативки **Crucial DDR4-2133 МГц** по 8 ГБ.

Брать данные в этом компьютере они могут как с твердотельного, так и с классического накопителя. Роль первого исполнил **Samsung MZ-7PD256BW** объемом 256 ГБ и более чем приличными скоростями записи и чтения: 520 и 540 МБ/с. Второго сыграл **Seagate ST6000NM0024** — с внушительной емкостью 6 ТБ. Не забыли в Meijin и про внешние носители. Для Blu-ray-болванок поставили проверенный временем пишущий **ASUS BW-16D1HT**, а под флэшки выделили всеядный кардридер **Transcend TS-RDF8K**, понимающий и SD, и CompactFlash, и MSDUO.

Наконец, самое главное — видеокарты. В Meijin установили две **Gigabyte GeForce GTX 980**, а это 8 ГБ GDDR5 частотой 7 ГГц, 5096 CUDA-ядер, 256 текстурных блоков и 128 блоков растеризации. Интересно, что благодаря рекордно низкому TDP у GTX 980 (всего 165 Вт) Meijin не пришлось мудрить с питанием — хватило **Cooler Master V1000 RS-A00-AFBA-G1-EU** мощностью 1000 Вт.

Внешний вид

Естественно, собрали все это по высшему разряду. Провода аккуратно заведены на свои места, ничего не свисает и не мешает циркуляции свежего воздуха. Красив и сам корпус. Это хорошо знакомый нам **SilverStone Fortress FT02B**. Особенность его в том, что материнка стоит портами вверх. То есть для подключения монитора или мышки не надо залезать под стол с фонариком в руках, достаточно выдвинуть компьютер и вставить кабель. А дабы провода не болтались большим и страшным мотком, сверху все порты прикрыты съемной решетчатой крышкой, прижимающей и маскирующей кабели.

Заметим, разъемов у протестированного компьютера хватает. Сверху, ближе к лицевой части корпуса, разместились два USB 3.0 и пара аудиоджеков. Плюс сама материнка обеспечивает шесть USB 3.0, четыре USB 2.0, PS/2, LAN, поддерживаемый чипом Intel, и набор из пяти 3,5-мм джеков. Только последними пользоваться не стоит. В компьютере есть вариант поинтереснее встроенного Realtek — речь о топовой игровой аудиокарте **ASUS RoG Xonar Phoebus**. У нее в запасе высококачественные ЦАП, усилитель для наушников и мощная программная оболочка, позволяющая изменить звук до неузнаваемости.

Что касается охлаждения, то за него отвечают четыре вертушки. Одна, вытяжная на 120 мм, стоит сверху. Еще три, на 180 мм, расположились снизу и продувают как отсек с основным железом, так и корзины с накопителями. Работает все это тихо. Вентиляторы крупные и крутятся на низких оборотах, а главный источник шума, видеокарты, благодаря скромному TDP даже под нагрузкой не разгоняют свои СО до максимальных оборотов, притом что уровень производительности у пары GTX 980 заоблачный.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1920x1080	3840x2160
Tomb Raider		
Max, AF 16x, SSAA 2x	125,9	38,2
Max, AF 16x, SSAA 4x	98,3	28,9
Crysis 3		
Max, AF 16x, MSAA 4x	101,2	30,1
Max, AF 16x, MSAA 8x	82,6	24,5
Battlefield 4		
Ultra, AF 16x, MSAA 2x	193,7	60,1
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	187,5	55,8
Hitman: Absolution		
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	93,7	40,8
Ultra, AF 16x, MSAA 8x	90	26
Metro: Last Light		
Max, SSAA	86	29
Max, SSAA, PhysX	79	28
BioShock Infinite		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Ultra, AF 16x	225,6	171,9
Ultra+DDOF, AF 16x	185,4	135,2

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)		
Graphics	Physics	Score
24 370	15 997	18 404
Unigine Heaven Benchmark 4.0 (1920x1080)		
FPS	Scores	
118	2971	
Unigine Valley 1.1 (1920x1080)		
FPS	Scores	
110	4601	

Тесты

Интереснее всего сравнивать этот компьютер с протестированной нами в начале 2014 года сборкой Meijin на двух GTX TITAN Black Edition. Тогдашняя спарка сейчас стоит 90 000 рублей, а наша сегодняшняя двойка обходится порядка 52 000 рублей. Сколько на эти «минус 38 000» приходится потерянных кадров? Да нисколько! Две GTX 980 обгоняют своих предшественников.

По синтетике преимущество получается в районе 10%, а в играх оно достигает аж 15% в разрешении 4K. Вроде и немного, однако, учитывая, что Ultra HD адски ресурсоемкое разрешение и борьба идет за каждый кадр, «лишние» 5-10 fps здесь на вес золота. Увы, на максимальный антиалисинг в 4K этих кадров не хватило, а вот при AA 4x и 2x заданная нами планка двум GTX 980 все же покорилась.

●●●

Конечно, это пока не победа, но еще один шаг к популяризации Ultra HD сделан. Если год назад за разрешение будущего надо было отдать почти 250 000 рублей только за монитор и видеокарты, то сейчас стоимость входного билета упала до 75 000 рублей. А это значит, еще год-два и 4K встанет в один ряд с Full HD, и позволить его себе сможет практически каждый.

Что же до протестированного компьютера — выданная нам система определенно порадовала. Приятный внешний вид, высокий уровень сборки, потрясающий запас производительности. Цена соответствующая — 282 828 рублей. За эти деньги компания предоставляет полностью настроенную систему с установленными антивирусом и офисным пакетом Microsoft, а также двухлетнюю гарантию с выездом специалиста на дом. Для тех, кто готов потратить столько денег на игровой компьютер, — отличный выбор. ● *Дмитрий Колганов*

БИТВА ЗА МЕСТО

Тестирование топового игрового ноутбука MSI GT72 2QE Dominator Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17 дюймов, TN, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4710HQ (4 ядра, 2,5—3,5 ГГц)
- **Память:** 32 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 980M (8 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 4x 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n (Killer 1202), Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 6x USB 3.0, HDMI, 4x 3,5-мм джек, 2x Mini DisplayPort, LAN (Killer E2200)
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Аккумулятор:** литий-ионный, 7500 мАч
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов, 6-месячная лицензия XSplit Gamecaster, эксклюзивные самолет и танк, валюта и «премиум» для War Thunder
- **Комплектация:** зарядка, кабель питания
- **Габариты:** 42,8x29,4x4,8 см
- **Вес:** 3,87 кг
- **Цена на декабрь 2014 года:** 120 000 рублей

Как только в продаже появились GeForce GTX 900, NVIDIA почти сразу объявила о запуске их мобильной версии. Естественно, с поддержкой всех придуманных для настольного сектора технологий и той самой, потрясшей нас во время тестов энергоэффективностью. Первой на российский рынок лэптопы с новой графикой привезла **MSI**, так что ей и отдуваться.

К счастью, банальным «взять прошлогодний топ и засунуть в него очередной чип» компания заниматься не стала и на основе **Maxwell** представила совершенно новый **GT72 Dominator Pro**. И он, надо сказать, получился не менее впечатляющим, чем сама Maxwell. Впрочем, не будем торопиться и пойдем по порядку.

Вспоминаем

Начнем с виновницы торжества — архитектуры. Тем, кто проморгал наши два прошлых номера, быстренько расскажем, вокруг чего весь сыр-бор. Два месяца назад из-под пера NVIDIA вышла пара новых чипов **GM204**, которые не только лихо отпинали все прошлогодние карты (как «красные», так и «зеленые»), но и сделали это с минимальными усилиями. То есть при TDP в 165 Вт новинки выдали больше fps, чем их прямые предшественники, пожиравшие по 250 Вт.

Как такое получилось? Как ни странно, благодаря упрощениям. Если прошлогодний Kepler напоминал Годзиллу, огромную, мощную и неповоротливую, то новичок оказался сродни стае голодных шимпанзе. Маленьких, юрких и невероятно быстрых. Технически это реализовали, разбив вычислительные блоки Kepler на несколько мелких частей и снабдив каждую своим планировщиком. В итоге эффективность блоков удалось повысить, а их количество сократить.

Придумали специально для Maxwell и несколько технологий. Чипы умеют рендерить картинку сразу в 4K и ужимать ее потом до возможностей монитора, тем самым повышая общее качество изображения. Затем появился новый вариант сглаживания MFAA 4x, дергающий расчетные точки антиалиасинга из разных кадров. Ну и, наконец, добавился еще один метод расчета глобального освещения на основе вокселей, обещающий рисовать отражения в реальном времени.

Образцы

Всего на базе Maxwell сегодня существует три мобильных чипа. Один — не совсем полноценный, прошлогодний **GTX 860M**. Никаких свежих технологий он не поддерживает, зато стоит недорого, мало кушает и показывает весьма приличные результаты в играх.

Заметно интереснее пара, представленная в этом году. Первый чип — **GeForce GTX 970M**. Внутри у него стоит 1280 CUDA-ядер, 80 текстурников, 48 движков растеризации и GGDR5 объемом 3 или 6 ГБ. Работает все это на частоте от 924 МГц на процессоре и 5 ГГц на памяти. Если сравнивать с настольной GTX 970, то M-версия — это примерно 2/3 декстопной платы.

Куда ближе к возможностям взрослой карты топовая **GTX 980M**. У нее на борту уже 1536 ядер, 96 TMU и 64 ROP

на скорости от 1038 МГц. Больше полагается и памяти — 4/8 ГБ GDDR5 на тех же 5 ГГц. С этой версией Maxwell мы и начали наше знакомство с мобильной серией.

Подопытный

С платформой для тестирования нам повезло. GT72 Dominator Pro — топовый ноутбук, и начинка у него возможности графики никак не ограничивает. За все процессы здесь отвечает **Intel Core i7-4710HQ** — четырехъядерный камень с поддержкой Hyper-Threading и частотой от 2,5 до 3,5 ГГц. Нормально тут и оперативки — 32 ГБ DDR3.

Что же касается дисковой подсистемы, то на хранение файлов у GT72 есть классический накопитель **HTS271010A** на 1 ТБ и четыре (!) SSD **Toshiba THSNJ1** по 128 ГБ, объединенных в фирменный массив **Super Raid 3**. Реализован он на отдельной, разработанной самой MSI плате с квартетом новеньких M.2-слотов. Совокупно они дают пропускную способность в 1,5 ГБ/с, и на практике это просто бомба. Отзывчивость системы зашкаливает: установленная на твердотельнике **Windows 8.1 Pro 64-bit** загружается за 10 секунд, а Crysis 3 стартует за 14 вместо 45 секунд на обычном HDD.

В общем, компания для GTX 980M подобралась отличная, новинка соседей не подвела, отработав на уровне топовых десктопных чипов. В Full HD нам ни разу не пришлось делать скидку на мобильность — все на максимум, антиалиасинг на полную катушку, — и на выходе минимум 33 кадра в секунду. Для ноутбука просто потрясающий показатель.

Ноутбук

Под стать результатам сам GT72 Dominator Pro. В MSI он сменил прошлогодний GT70. Штука та была тоже будь здоров, но страдала сразу несколькими неприятными болезнями. Первая — откровенно скучный дизайн. Вторая — слишком шумная система охлаждения, надоедавшая по ночам спящим родственникам. В GT72 все это исправили.

Начнем с внешнего вида. Толщина, конечно, никуда не делась — некислые 4,8 см, — но в MSI ее постарались скрыть визуально. Заузили, как могли, грани плюс сыграли на цветовом контрасте, оформив верхнюю часть крышки тонкой красной вставкой. Благородное стал общий дизайн. Никаких резких скосов и грубых изгибов. Строгий черный прямоугольник, лишь чуть изогнутый по передней кромке. Основной материал — неожиданно приятный на ощупь гладкий пластик.

В общем стиле выдержана крышка. Металлический лист с выштамповкой, как на капоте спортивной машины, и светящийся белым логотип в виде дракона. Еще пара «ночников» появилась на лицевой части нижней половинки: тонкие полосы, в которые заодно вмонтировали белые системные светодиоды, отвечающие за индикацию зарядки, работу жесткого диска и беспроводных модулей.

Что же касается нижней части, то это вообще песня. Все днище — одна большая крышка, оформленная красной решеткой. Скручиваешь семь болтов и получаешь доступ ко всем внутренностям ноутбука. Причем не только к жесткому диску, набору SSD и оперативной памяти, но еще и к съемной (!) MXM-видеокарте и системе вентиляции.

Последняя здесь новая и на языке MSI зовется **Cooler Boost 3**. За громким именем скрываются два раздельных кулера с собственными вертушками на 60 мм каждая. Работают они мало того, что крайне эффективно, так еще и тихо. От шумного характера GT70 не осталось и следа. Если предшественник под нагрузкой изображал из себя проливной дождь за окном, то его преемник напоминает летний ветерок, который, кстати, можно при желании приглушить.

Управление

В GT72 появилась система **Shift**, позволяющая через комбинацию **Fn+F7** переключаться между тремя режимами работы. Sport — вариант без ограничений. Энергии жрет-

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)		
Score	Graphics	Physics
8129	9766	9 085

Unigine Heaven Benchmark 4.0	
FPS	Scores
43,3	1090

Unigine Valley 1.1	
FPS	Scores
48	2009

Время работы (Battery Eater)

Чтение	3 часа 30 минут
Нагрузка (Green)	1 час 30 минут
Нагрузка (Sport)	1 час 25 минут

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1680x1050	1920x1080
Tomb Raider		
Ultra, AF 16x, SSAA 2x	53,9	47,6
Ultra, AF 16x, SSAA 4x	42,3	37,4
Hitman: Absolution		
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	48,9	44,3
Ultra, AF 16x, MSAA 8x	37,5	33,2
BioShock Infinite		
UltraDX11, AF 16x	115,7	111,6
UltraDX11+DDOF, AF 16x	91,5	73,1
Crysis 3		
Max, AF 16x, AA 4x	47	41,5
Max, AF 16x, AA 8x	37,7	32,9
Metro: Last Light		
VeryHigh, AF 16x, SSAA	77,9	38
VeryHigh, AF 16x, SSAA, PhysX	39	35
Battlefield 4		
Ultra, MSAA 2x	90,5	78,9
Ultra, MSAA 4x	79,7	72,9

ся по максимуму, а вентиляторы работают на полную катушку. Comfort — более мягкий. По данным MSI, температура GPU ограничивается 89°C (по нашим замерам — 52°C), частота GTX 980M падает на 126 МГц, а вертушки еле воротятся. Ну и, наконец, Green — вообще мечта экономных: температура 85°C, но скорость графического чипа урезана еще на 20 МГц.

Смысла, правда, во всех этих экономиях немного. Ноутбук и без них тихий, выигрыша по времени работы от батареи они не дают (час тридцать в режиме Green и час двадцать пять в Sport), а по производительности бьют очень сильно. При переходе со Sport на Green теряется почти 20% fps.

Куда больше в плане экономии нам понравилась возможность отслеживать, какой именно графический чип сейчас использует компьютер. Внутри, по левую сторону от клавиатуры, расположилась группа клавиш: «питание», принудительный вывод системы охлаждения на максимальные обороты, запуск плеера, переключение режимов подсветки клавиатуры и фронтальных полосок, а также клавиша **GPU**.

Когда она горит — работает ресурсоемкая GTX 980M, когда погашена — скромная Intel HD Graphics 4600. Если включен неправильный вариант, жмем клавишу и переключаемся. В ноутбуках такую штуку мы видим в первый раз — и надеемся, что не в последний. Удобно, не то слово.

То же скажем про основную клавиатуру, нашу старую знакомую от **SteelSeries**. Все основные признаки на месте: дубовая подложка, полноразмерные клавиши с мягким длинным ходом, широкие **Shift** с **Ctrl**, отсутствующая **Windows** слева, поддержка комбинаций из шести (!) клавиш и безумное количество настроек. В комплектной программе SteelSeries Engine можно выбрать любой цвет подсветки кнопок, придумать любое действие для каждой клавиши и написать собственный макрос. В общем, все как у взрослых настольных клавиатур.

А вот на тачпад придется поругаться. Сама панель бесподобна. Большая, стеклянная, поддерживает мультитач, оснащена парой раздельных клавиш и без вопросов обхватывает все рабочее пространство 17-дюймового дисплея. Но! Ради красоты MSI отказалась от физической рамки вокруг площадки, ограничившись лишь симпатичной подсветкой. Выглядит замечательно, однако краев тачпада пальц не чувствует и постоянно вылетает за его границы, а это неудобно.

ПЛЮСЫ

+ дизайн
+ клавиатура
+ звук
+ производительность
+ дисковая подсистема

МИНУСЫ

– TN-матрица
– тачпад

Подключение

Зато к матовому дисплею не придраться. Пусть это и обычная TN, показывает она здорово. Цвета насыщенные, запас по яркости хороший, да и углы обзора позволяют не напрягаясь смотреть фильмы лежа на диване. Способствует праздному времяпрепровождению и акустическая система. При поддержке раздельных усилителей (**Audio Boost 2**) два динамика над клавиатурой и сабвуфер на днище не только кричат так, что слышно через две комнаты, но еще и прилично играют. Никаких хрипов, масса средних частот, и за счет размеров самого ноутбука еще и неплохая стереокартина вырисовывается.

Тем же, кому захочется большего, придется воспользоваться либо наушниками, либо полноценной аудиосистемой. Для их настройки есть традиционная для всех ноутбуков MSI утилита **Creative Sound Blaster Cinema 2** с кучей цифровых «улучшалок», а для подключения — четыре 3,5-мм джека, оснащенных еще одним усилителем и позволяющих вывести настоящий «звук вокруг».

Хотя аудиовыходы здесь не главное. Так, например, GT72 оснащен аж шестью USB 3.0! Четыре по левому и пара по правому боку рядом с пишущим Blu-ray-приводом. Хватает у ноутбука и выходов под мониторы: полноразмерный HDMI и два Mini DisplayPort. Интересно, что к ним действительно можно подключить три монитора (технология **MSI Matrix Display**) и даже запустить NVIDIA Surround, развернув игру в 5760x1080.

●●●

Итог нашей статьи разделим на две части. Первая — новая графика. Она, не побоимся этого слова, бесподобна. Maxwell нас, конечно, поражала и в своей десктопной версии, когда мы еще называли ее «революцией», но в ноутбуке она впечатлила еще больше. Никаких больше скидок на мобильность и тому подобную чушь: все настройки на максимум, полный антиалиасинг, Full HD и... минимум 30 fps на выходе. Это победа, и никак иначе. Пожалуй, впервые за долгие годы мы можем сказать: пусть это и дорого, и надо переплатить, однако лэптоп с GTX 980M на борту реально может заменить домашний компьютер.

Ну а что касается протестированного GT72, инженеры MSI с ним превзошли сами себя. После общения с этой моделью даже страшно пробовать другие образцы, настолько грамотно все сделано. Съемная видеокарта, свободный доступ к системе охлаждения, потрясающая клавиатура, три усилителя звука, приличный экран. Придраться, понятное дело, можно, но заниматься этим совершенно не хочется. MSI GT72 Dominator Pro спроектирован на пять баллов и стоит запрашиваемых за него 120 000 рублей. ● *Дмитрий Колганов*

ДЕШЕВО И НЕ СЕРДИТО

Тестирование бюджетного планшета Wexler.Tab i70

К бюджетным версиям любой техники многие подходят с определенной долей скепсиса. Мол, может, устройство и рабочее, но до первой серьезной задачи, дальше — пиши пропало. На деле все не совсем так. Технологии развиваются и стремительно дешевеют. Например, недавно нам в руки попал планшет **Wexler.Tab i70** за 3990 рублей. Попробовали, оценили и решили вам о нем рассказать, штука-то неплохая.

Преимущество

В первую очередь в таблетке нас заинтересовала техническая начинка. Вместо дешевого китайского MediaTek здесь оказался **Intel Atom Z2520** частотой 1,2 ГГц. Что за зверь? А это настоящий настольный x86-процессор на основе архитектуры **Clover Trail+**. Внутри у него прячутся два ядра с поддержкой технологии Hyper-Threading, масса декодеров звука/видео, знающих о существовании 1080p при 30 fps, а также графический чип **PowerVR SGX 544MP2**.

На момент выхода (начало 2013 года) эта система-на-чипе была прямым конкурентом господствующим тогда ARM Cortex A9 и по производительности примерно равнялась флагманам уровня Galaxy S3. То есть, в переводе на русский, современный Android на этом чипе пусть и не летает, но работать должен нормально. То же касается и видеочипа. В свое время он засветился в iPhone 4S и iPad 3.

Практика все эти теоретические выкладки подтверждает. Установленная на Wexler.Tab i70 операционка **Android 4.2.2** работает хоть и не супербыстро, но ворочается на выданном железе нормально. Рабочие столы листаются почти мгновенно, программы, интернет-страницы и Facebook открываются лишь с небольшой задержкой, а Adobe Reader средние по объему PDF обрабатывает примерно за 2-3 секунды. Нормально все и с играми. Легкие проекты типа Angry Birds идут здесь как и на любом топовом оборудовании, а тяжеловесы вроде Asphalt 8 пусть и долго грузятся, и несколько притормаживают на старте, но вполне играбельны. В общем, за озвученную производителем сумму пашет все просто шикарно.

Компромиссы

Удивительно, но более-менее дела и со всем остальным. Тот же экран — IPS диагональю 7 дюймов. Углы обзора отличные, да и к цветам, если не придираться, претензий особых нет. Конечно, по некоторым параметрам до флагманов рынка дисплей не дотягивает. Запас яркости небольшой, распознаются только пять одновременных нажатий, а разрешение равно 600x1024, — пиксели видны невооруженным взглядом. Однако в повседневной работе все это не особо мешает и пользоваться можно.

То же скажем про звук. Динамик, расположенный на тыльной стороне, не радует низкими частотами и стереокартинкой, но на максимальной громкости способен перекричать закипающий чайник. А вот камеры в этом планшете чисто для вида. Задний модуль выдает всего 2 Мп, а фронтальный — 0,3 Мп. Про качество тут лучше промолчать, его нет, но в каких-то критичных ситуациях (допустим, если надо сфотографировать какой-нибудь чек или пароль к Wi-Fi-точке) предоставленных возможностей будет достаточно.

В руках

Зато внешний вид планшета порадовал. Задняя сторона и боковины — единая черная пластмассовая панель с выштамповкой под кожу. На ощупь она жесткоата, зато в руке лежит как влитая и не скользит. Лицевая же часть — стандартное стекло, под которым расположился дисплей, и пластиковая рамка вокруг него.

По размерам, кстати, Wexler.Tab i70 — аккурат под мужскую руку средних габаритов. Обхватывается без проблем, а благодаря сильно закругленным углам еще и нигде не давит, не впивается. Удобно сделано и управление. Клавиши питания и качелька громкости стоят на верхней части левой грани, и до них без вопросов дотягивается большой палец. Кстати, в комплекте с планшетом идет чехол-книжка, который не только защищает устройство, но и исполняет функцию подставки.

●●●

Если попытаться одним словом описать впечатления от Wexler.Tab i70, наиболее подходящее определение в данном случае: «Нормально». Ни больше, ни меньше. Да, придраться есть к чему, но главное — планшет работает, делает все то же самое, что и более дорогие конкуренты и при этом стоит всего 4000 рублей. Для тех, кто еще не уверен, нужен ли им планшет, или кому просто хочется купить что-то для просмотра фильмов в дороге, i70 станет разумным выбором. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 7 дюймов (600x1024), IPS
- **Процессор:** Intel Atom Z2520 (2 ядра, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Камера:** 0,3 Мп (фронтальная), 2 Мп (задняя)
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Комплект поставки:** кабель USB-micro-USB, зарядка на 2 А, чехол-книжка
- **Размеры:** 19,5x11x0,9 см
- **Вес:** 264 г
- **Цена на декабрь 2014:** 3990 рублей

+ ПЛЮСЫ +

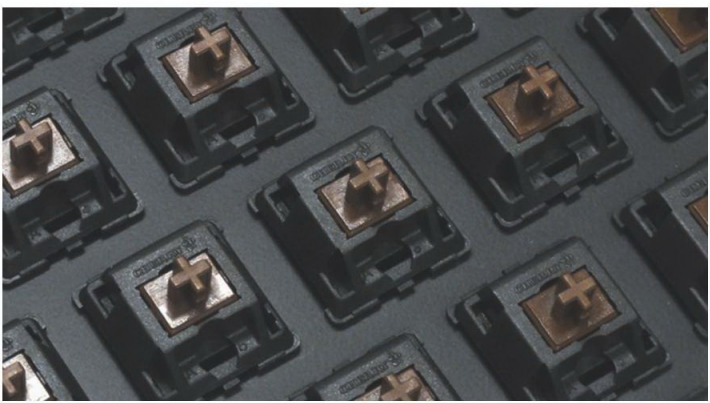
+ габариты
+ производительность
+ цена

— МИНУСЫ —

- камеры
- нет версии с 3G-модулем

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ МЕХАНИКА

Разбираемся в тонкостях механических клавиатур



Так называемые механические клавиатуры считают-ся единственно правильным выбором уважающего себя игрока: они и долговечнее, и надежнее, и быс-трее, и даже функциональнее обычных мембранных об-разцов. Одно в них плохо — входной билет стоит от 4000 рублей. Сегодня мы с вами разберемся, за что берут та-кие деньги, чем механические клавиатуры отличаются от мембранных и какие преимущества в играх они дают на самом деле. Ну и заодно раскроем особенности всяких Cherry MX Red, Brown и Blue.

Мембрана

Ходить вокруг да около не будем, а начнем с главного — с какого вообще перепугу стоит обращать внимание на дорогую «механику», когда на простой клавиатуре за 200 рублей есть все те же самые клавиши с теми же самыми буквами? Ответ кроется в строении бюджетных моделей.

За работу в них отвечает мембрана, состоящая из трех слоев пленки. На верхний и нижний нанесены токопровод-ящие дорожки, а средний выступает в роли изолятора. Нажимая на кнопку, мы продавливаем верхнюю пленку, пока она не соприкоснется с нижней, и тем самым замы-каем схему в нужном нам месте, что для компьютера рав-носильно срабатыванию клавиши.

В производстве такая конструкция стоит сущие копей-ки, однако за экономию приходится расплачиваться кучей недостатков. Для начала, мягкая мембрана не способна обеспечить стабильное срабатывание клавиши — для уверенности кнопку надо всегда продавливать до конца, иначе есть вероятность, что крайние слои не замкнутся. Следующая проблема — отсутствие уникальных контак-тов под каждую клавишу.

Токопроводящие дорожки формируют на мембране своеобразную таблицу, в которой каждая кнопка замыкает свой ряд и столбец и тем самым отсекает все, что находит-ся рядом. То есть многие комбинации на дешевых клавиату-рах банально недоступны. Например, на некоторых моделях при зажатых **Q** и **W** не работают **Esc**, **F1**, **1**, **2**, **A**, **S**, **Z** и **X**, на других с активированными **W** и **Shift** молчит «**Пробел**»; встречаются экземпляры, где при одновременных **Q**, **W** и **A** клавиатура вообще ничего не понимает.

Еще недостаток мембран — эффект усталости. Са-ми пленки ненадежны и быстро истираются, из-за чего со временем на клавиши приходится давить все силь-нее. Жирную свинью подкладывает и механизм клавиш. На мембрану они давят через резиновые купола, также отвечающие за возврат кнопки в исходное состояние. К сожалению, резина — штука мягкая. Мало того, что она не способна обеспечить одинаковый ход у *всех* клави-ш, так еще со временем деградирует и начинает мед-леннее реагировать на снятие нагрузки, а это напрямую влияет на частоту нажатий.

Разумеется, с учетом цены с этими мелочами можно смириться. Но в играх они могут попортить кучу нервов: не вовремя сработавшая клавиша без проблем положит весь рейд, а отказ воспринять какую-нибудь хитроумную комбинацию не позволит уйти от летящих в вас свинцо-вых подарков в Battlefield 4. Расскажем, как со всем этим справляются механические клавиатуры.

АНАЛОГИ

Популярность Cherry MX не осталась незамеченной, и несколько лет назад у компании начали появляться поклонники, копирующие немецкие разработки. Наиболее успешна в этом деле китайская **Kailh**. У нее есть аналоги MX Red, Brown, Blue и Black, причем совпадают даже цвета стержней. Также Kailh делает триггеры под брендом Razer, но оттенки у них уже другие: «зеленые» аналогичны Cherry MX Blue, «оранжевые» — MX Brown.

Конечно, качество китайских кнопок ощутимо уступает оригиналу, но и закупочная цена у них гораздо ниже, что добавляет этой «механике» популярности. Правда, на конечной стоимости это никак не сказывается — производители клавиатур активно пользуются незнанием аудитории и выставляют на Kailh одинаковые с Cherry ценники.

Механика

Преимущество их кроется в ином строении. Перво-наперво, у «механики» в принципе нет мембран или пленок. Под *каждую* клавишу заведен собственный контакт, который никак не мешает своим соседям. А отсюда — отсутствие ограничений на комбинации клавиш. То есть ситуация, что во время бега вы не можете перезарядиться или подпрыгнуть, тут невозможна.

Дальше — больше. Кардинально отличается сам процесс замыкания контактов. Если в мембране мы замыкаем слои через посредника в виде резинового купола, то в «механике» управляем напрямую изолятором. Он находится непосредственно под колпачком клавиши и выглядит как небольшой стержень.

Принцип тут такой. Контакты представляют собой две позолоченные пластины. Одна жестко вделана в корпус и неподвижна. А вторая работает как листовая рессора: в отключенном состоянии она сжата, а при активации выстреливает навстречу своей сестре. Когда кнопку никто не трогает, стержень стоит между этими пластинами и не дает им замкнуться. Когда же мы его опускаем, то убираем физическую преграду на пути «рессорного» контакта и даем ему возможность соприкоснуться со второй пластиной, отправив компьютеру сигнал.

Что это дает? Четкий момент срабатывания. Отливая на заводе стержень, компания сразу задает фиксированную длину хода, на которой будут замыкаться контакты. Вроде мелочь, а здорово увеличивает скорость печати и реакцию на игровые события. Со временем пальцы настолько привыкают к точке активации, что после ее прохождения тут же отпускают кнопку, возвращаясь в боевую готовность.

Способствует увеличению скорости и механизм возврата кнопки. В «механике» вместо резиновых куполов, обладающих довольно серьезным лагом, используются металлические пружины, устанавливаемые под стержнем. А они гораздо бодрее реагируют на снятие нагрузки и быстрее возвращают клавишу.

Естественно, металлическая пружина и хороший пластик меньше подвержены износу, чем пленка и резина. Минимальный срок службы у тех же Cherry MX — 50 млн нажатий против 5-10 млн у мембран. Причем надо понимать, что 50 млн в данном случае не выход из строя, а та грань, после которой пружины начинают менять свои упругие свойства и чуть медленнее возвращать клавишу в исходное положение. Тут же отметим: все клавиши и контакты в механических клавиатурах крепятся к единой стальной пластине. Она заметно утяжеляет конструкцию, но добавляет ей прочности.

В общем, пусть функционально «механика» и не отличается от мембраны — те же клавиши с буквами, — по строению она заметно опережает своих дешевых собратьев и предлагает гораздо больше возможностей. Конечно, стоят механические клавиатуры дорого, но оно и понятно: подвести под каждую кнопку свою группу контактов, точно отлить изолятор и снабдить все клавиши маленькими пружинками — это вам не склеить на коленке три слоя пленки. Короче, есть за что просить серьезные деньги.

Цвета

Правда, если решитесь их потратить, имейте в виду — отдавать свои кровные надо с умом. Видов «механики» сейчас развелось как тараканов вокруг накрошенного батона, и желательно четко понимать, что именно вы берете.

Главное правило здесь — на производителя внимание можно не обращать. Ни Cooler Master, ни Razer, ни Thermaltake самостоятельно триггеры не делают, а закупают их на стороне. Контор по производству переключателей много, но самая известная — немецкая **Cherry**, задающая тон всему миру.

На момент написания этого материала она предлагала больше десятка различных кнопок, но не волнуйтесь, разбираться в них всех и забивать голову цифрами вовсе не обязательно. Для грамотного выбора достаточно ориентироваться лишь в типах переключателей, которых у Cherry существует три штуки: линейные, с тактильной отдачей и с кликом. Рассмотрим их на примере самых популярных триггеров: Cherry MX Red, Brown и Blue.

ЗВУК

Многие ругают механические клавиатуры за слишком громкую работу. К сожалению, это действительно так: дорогие кнопки клацают сильнее дешевых мембранных, особенно если нажимать их до упора. Однако с этим шумом вполне можно справиться. В продаже (а у некоторых клавиатур и в комплекте) есть маленькие резиновые колечки, на англоязычных сайтах называемые **Cherry MX dampeners**.

Надеваются они прямо на стержень, под колпачок крышки, и заметно смягчают удар. С установленными колечками «механика» становится заметно тише и по этому параметру не сильно превосходит мембранных товарищей. Бесплатным бонусом к снижению шума идет сокращенный холостой ход самой кнопки.

Типы переключателей

Первые, **MX Red**, относятся к линейным переключателям. Ход кнопки у них составляет 4 мм, активация происходит ровно посередине движения. Другими словами, опустил клавишу на 2 мм — замкнул контакты, поднял выше этого значения — разомкнул. И при этом никакого сопротивления или задержки, а значит, жать на кнопку можно настолько быстро, насколько позволит мелкая моторика пальцев. К тому же ход у Red очень мягкий, что позволяет точно контролировать момент срабатывания, а ощущение от их работы чем-то напоминает сжатие небольшой пружинки.

В общем, Red — один из лучших вариантов для игр, требующих молниеносной реакции и ювелирной точности движений. Зато для печати этот тип уже не так хорош, поскольку без тактильной отдачи сложно прочувствовать момент опечатки.

Гораздо универсальнее кнопки с тактильной отдачей, хорошо известные по серии **MX Brown**. По принципу они напоминают MX Red, но есть одно серьезное отличие: на стержне имеется небольшая ступенька, о которую контакты как бы спотыкаются *перед* замыканием. Это позволяет физически прочувствовать точку срабатывания и отловить опечатку.

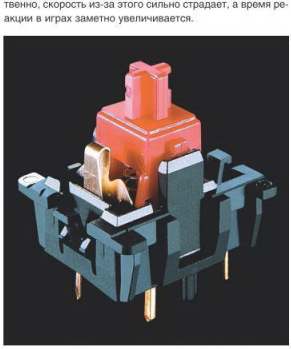
К сожалению, в играх за это приходится расплачиваться. Хотя по ощущениям Brown близки к Red (линейный ход, но с небольшой «неровностью» ближе к середине), клавиши прожимаются сложнее и медленнее. Плюс хуже контролируется сам момент срабатывания, поэтому общая скорость работы падает.

Ну и последний тип — **MX Blue**, «с кликом». Строение у них своеобразное. Напрямую с контактами стержень не соприкасается, работая через пластиковый ползунок-слайдер, внешне похожий на женскую юбку.

Принцип работы следующий. Когда мы нажимаем на кнопку, стрежень поначалу просто движется вниз и ни на что не влияет. После прохождения заданного производителем расстояния он касается «юбки» и чуть сдвигает ее со своего места. В свою очередь, она освобождает упирающийся в нее «рессорный» контакт, который резко проталкивает слайдер вниз и ударяет им об основание, издающее при этом громкий клик. Когда же мы отпускаем клавишу, пружина выталкивает стержень, а он уже поднимает «юбку», размыкая металлические пластины и перезаряжая «ударный» механизм.

Тактильное ощущение от таких переключателей — как от ломающейся спички. Похож и звук, резкий и громкий. Короче, печатать на подобных клавишах одно удовольствие: мало того, что нажатие чувствуется на ура, так его еще и прекрасно слышно. А прошедший клик здесь всегда означает срабатывание кнопки.

В играх, правда, MX Blue не так хороши. Если те же MX Red и MX Blue можно вообще не отпускать, а лишь чуть ослаблять давление, поднимая клавишу к точке срабатывания, то с MX Blue палец с кнопки надо снимать каждый раз, иначе не перезарядится спусковой механизм. Естественно, скорость из-за этого сильно страдает, а время реакции в играх заметно увеличивается.



ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ

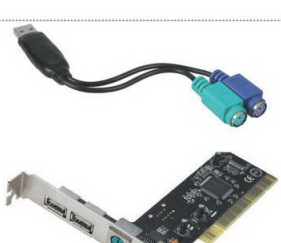
Некоторые клавиатуры можно подключить как по USB, так и по PS/2 через комплектный переходник. Какой из способов выбрать? Зависит от навороченности модели.

Если это самая простая клавиатура, без дополнительных функций, есть смысл подключиться к старому порту. В его активе есть поддержка частоты опроса в 200 Гц (против 125 Гц у USB), которая снижает задержки при передаче информации компьютеру. Плюс у PS/2 нет ограничений на количество нажатых клавиш, и если ваше новое приобретение может воспринять 100 одновременно сработавших клавиш, то система об этом обязательно узнает.

USB же выбирать надо, когда клавиатура поддерживает какие-то особенные функции — к примеру, настраиваемую подсветку, макросы, программируемые кнопки. Это все работает только с новыми портами. А вот на предмет скорости и объема передачи данных необходимо изучать каждую клавиатуру в отдельности.

Допустимое количество одновременно активированных клавиш производителем должно указываться как X-key rollover, сокращенно XKRO, где X — число кнопок. В самых обычных образцах переменная чаще всего равна шести. Если же модель идет без ограничений, то на ней пишут NKRO.

Что же касается частоты опроса, то производители не стесняются разгонять свои модели и со стандартных 125 Гц поднимают их до 1000 Гц. Бояться этого не надо. Если в мышках подобные скорости частенько перегружают процессор компьютера, то с клавиатурами такого нет. Они в отличие от грызунов не передают данные постоянно, а активируют канал только при нажатии клавиши. То есть, чтобы реально нагрузить ЦП, придется бить по кнопкам с частотой 100 ударов в секунду, а это, мягко говоря, трудновыполнимо.



Чего профессиональному игроку все же стоит опасаться, так это всяких разноцветных подсветок. У портов USB и PS/2 есть определенные ограничения по питанию, и, когда помимо контроллера к ним подключается еще и елочная гирлянда, управляющей микросхеме достается заметно меньше энергии, следовательно, начинают расти задержки. В офисной работе это не критично, а вот в играх всю иллюминацию лучше отключать, причем, если есть возможность, желательно еще и **Num Lock** гасить.

Ну и последний момент по USB. Когда клавиатура рассчитана на USB 2.0, крайне не рекомендуется втыкать ее в новенький USB 3.0. Хотя он официально совместим со старыми версиями, но из-за некоторых принципиальных отличий в схеме работы может стать виновником ощутимых задержек.

Варианты

Подведем итог. Если вы соберетесь брать «механику», надо знать следующее.

Линейные кнопки — лучший вариант для игр, быстрый и отзывчивый. Однако в жизни он требует времени на отработку мелкой моторики. Момент срабатывания не очевиден, и надо учиться чувствовать границу включения и выключения.

Кнопки с тактильной отдачей проще. Для ориентира есть ступенька, стоит лишь помнить, что точка срабатывания сразу за ней. В общем, сбалансированный вариант сразу и для печати, и для игр.

Что же касается переключателей с кликом, то тут вообще не надо учиться. Нажал клавишу, услышал щелчок — готово. Минус один: повторять нажатия, чуть поднимая и отпуская палец около центра, не получится, каждый раз придется полностью освобождать кнопку. Поэтому для игр данный вариант подходит плохо.

Естественно, только MX Red, Brown и Blue клавиатуры не ограничиваются — хватает и иных вариантов переключателей, однако по принципу все они копируют озвученные выше модели, отличаясь лишь силой нажатия. Те же **MX Black** — аналог MX Red, но пружинка у них жестче, а ход туже и медленнее. Аналогично с парами **MX Clear**/MX Brown и **MX Green**/MX Blue. Какие выбрать? Зависит от предпочтений и натренированности пальцев. На практике же у «тяжелых» моделей всего один плюс: для повторного нажатия не надо поднимать палец, достаточно чуть ослабить давление на кнопку, мощная пружина сама его вытолкнет.

●●●

Значит ли все это, что на «механику» действительно стоит тратить деньги? Наш ответ — однозначное да. Она на голову выше своего мембранного соперника и лишена его основных недостатков. Ну а что касается цены… да, она выше раз в десять, но тут все решает запас прочности. Пятьдесят миллионов нажатий только на бумаге выглядят несерьезно. На деле же это годы работы.

К примеру, скорость печати у редактора нашего «Железного цеха» составляет 307 символов в минуту, по 5 ударов в секунду. На то, чтобы совершить 50 миллионов нажатий и изменить упругость только *одной* кнопки, ему придется в течение почти четырех месяцев не спать, не есть, не пить, а без устали долбить по клавише. При этом такими темпами на всю клавиатуру уйдет 33 года! Как нам кажется, высокую цену за «механику» это оправдывает с лихвой. ● ***Андрей Казимиров***

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Еще не придумали, куда вложить деньги в наше неспокойное время? Новых «настольных» процессоров (особенно от AMD) ждать долго. Закупаться впрок оперативной памятью, когда DDR4 вот-вот захватит все материнские платы страны, неразумно. Бессмысленны в эпоху облачных технологий и большие жесткие диски. Что же выбрать? Периферию и видеокарты — эти и стоят нормально, и прослужат долго.

Основные изменения этого месяца

- **Sapphire Radeon R7 250** — новый минимум для видеокарт «Дешево и сердито». Увы, но в некоторых играх о Full HD придется забыть.
- Глобально сменим клавиатуры и мыши. Игровых моделей от одной только **A4Tech** хватит на небольшую киберармию. Более искушенным игрокам понравится клавиатура **Tt eSPORTS POSEIDON Illuminated** с механикой Cherry MX. Цена в самый раз для «Займи, но купи!»
- Под давлением бюджета и доступности моделей на витринах магазинов обновим используемые мониторы. Среди новинок особо выделяется **Acer K272HULAbmidp** из «Займи, но купи!». Матрица AHVA, разрешение 2560x1440 и яркость до 350 кд/м² — рекордные параметры для 15 000 рублей.
- Акустическая система **Sven MS-2000** из конфигурации «Смерть тормозам» — это уже фактически самостоятельный музыкальный центр. В корпусе сабвуфера дополнительно размещены FM-радио и MP3-плеер с поддержкой SD-карт и USB-накопителей. Увы, прием сигнала по Bluetooth не поддерживается.
- Видеокарта **ASUS GeForce GTX 980 Strix OC Edition** из «Тебя я видел во сне» оснащена необычной активно-пассивной системой охлаждения. При температуре GPU ниже 51°C штатные вентиляторы отключаются и охлаждение происходит за счет массивного радиатора и потоков воздуха внутри корпуса.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	55 300
Кулер: СВО Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	7200
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE (ATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-1333/3200 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, 2x USB 2.0, 10x USB 3.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	18 450
Память: 8x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD16GX4M4A2666C16	41 000
Видеокарты: 3x ASUS Strix GeForce GTX 980 OC (NVIDIA GeForce GTX980, 1178-1290/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	102 300
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	53 800
Жесткие диски: 2x 6 ТБ WD Red WD60EFRX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID 1	27 800
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3800
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	22 750
Блок питания: Corsair AX1500i (1500 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 2x 4+4-pin, 20x SATA, 12x MOLEX, 2x FDD, 10x 8-pin)	21 100
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 осн. + 5 доп.клавиш, USB-хаб, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, опт. проводная)	14 100
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	12 050
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	30 160
Мониторы: 3x BenQ XL2720ZE (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, аудиовыход, NVIDIA 3D Vision 2)	61 500
Со всеми наворотами:	**471 310**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	7520
Кулер: Zalman CNPS10X Optima (алюминий + медь, 120 мм, 1000-1700 об/мин, 28 дБ)	1400
Материнская плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2000 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE4G3D1869DE1TX0CEU	4780
Видеокарта: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7750
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2800
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	680
Корпус: Xigmatek Asgard 382 (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2200
Блок питания: HIPER M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3350
Системный блок:	**35 130**
Мышь: A4Tech Bloody ML16 Commander (8200 dpi, проводная)	1950
Клавиатура: Tt eSPORTS POSEIDON Illuminated (проводная, 105 клавиши, подсветка)	4600
Колонки: Microlab FC550 (2.1, 54 Вт, 75 дБ, 35-20 000 Гц, пульт ДУ)	4050
Монитор: ASUS VS278Q (TN+film, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт)	13 900
Системный блок и периферия:	**59 630**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE4G3D1869DE1TX0CEU	4780
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7800
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	5850
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	4300
Со всеми наворотами:	**82 360**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	8600
Кулер: Zalman CNPS10X Optima (алюминий + медь, 120 мм, 1000-1700 об/мин, 28 дБ)	1400
Материнская плата: MSI Z97 GUARD-PRO (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3300 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, DisplayPort, аудио)	4900
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	3720
Видеокарта: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7750
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2800
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	680
Корпус: Xigmatek Asgard 382 (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2200
Блок питания: HIPER M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3350
Системный блок:	**35 400**
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, проводная)	3250
Клавиатура: Logitech G600 (8200 dpi, проводная)	4600
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45-27 000 Гц)	4050
Монитор: Acer K272HULAbmidp (WLED, AHVA, 27 дюймов, 2560x1440, 6 мс, 350 кд/м², D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, аудио 2x 2 Вт)	15 670
Системный блок и периферия:	**62 970**
Замена ЦП: Intel Core i5-4690K (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2390
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7800
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	5850
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	4300
Со всеми наворотами:	**83 310**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-4300 (Vishera, 2/4) ядра Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 4 МБ)	3150
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (алюм. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	600
Материнская плата: MSI 760GA-P43 (ATX, Socket AM3+, AMD 760G/SB710, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), аудио)	2680
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	3720
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 250, 11215-00-10G (AMD Radeon R7 250, 1000/4600 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	3750
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2500
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	680
Корпус: AeroCool V2X BLACK (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1650
Блок питания: Gigabyte GZ-EBS50N-C3 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	1650
Системный блок:	**20 380**
Мышь: A4Tech Bloody V3ma Metal (3200 dpi, проводная)	860
Клавиатура: A4Tech Bloody Q100 (проводная, 104 клавиши)	750
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	1730
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	7700
Системный блок и периферия:	**31 420**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1800
Замена видеокарты: Sapphire Radeon R7 260X, 11222-17-10G (AMD Radeon R7 260X, 1000/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	1650
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V55 SP120GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3100
Звуковая карта: ASUS Xonar DSX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2650
Со всеми наворотами:	**40 620**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3258 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3450
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (алюм. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	600
Материнская плата: ASRock B85 PRO4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3250
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	3720
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 250, 11215-00-10G (AMD Radeon R7 250, 1000/4600 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	3750
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2500
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	680
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1350
Блок питания: Gigabyte GZ-EBS50N-C3 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	1650
Системный блок:	**20 950**
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	950
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	540
Колонки: JetBalance JB-345 (2.0, 2x 18 Вт, 65 дБ, 20-20 000 Гц)	1750
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	7800
Системный блок и периферия:	**31 990**
Замена ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1800
Замена видеокарты: Sapphire Radeon R7 260X, 11222-17-10G (AMD Radeon R7 260X, 1000/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	1650
SSD: 120 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE120BW (SATA Rev. 3, запись — 410 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	4480
Звуковая карта: ASUS Xonar DSX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2650
Со всеми наворотами:	**42 570**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, 3(6) ядра Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4950
Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	900
Материнская плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	3350
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	3720
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 260X, 11222-17-10G (AMD Radeon R7 260X, 1000/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	5400
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2800
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	680
Корпус: Aerocool V2X BLACK (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1650
Блок питания: AeroCool VP-550 (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2260
Системный блок:	**25 710**
Мышь: A4Tech Bloody R7 (3200 dpi, проводная)	1420
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 + 22 доп. клавиш, USB-каб)	1050
Колонки: Microlab M-500 (2.1, 40 Вт, 35-20 000 Гц)	2750
Монитор: BenQ GL2760H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	8850
Системный блок и периферия:	**39 780**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2570
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	2350
SSD: 240 ГБ Silicon Power Velox V55 SP240GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, зап. — 480 МБ/с, чт. — 556 МБ/с)	5400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 112 дБ/112 дБ, 7.1)	3500
Со всеми наворотами:	**53 600**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-4130 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	5250
Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	900
Материнская плата: ASRock B85 PRO4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3250
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	3720
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 260X, 11222-17-10G (AMD Radeon R7 260X, 1000/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	5400
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2800
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	680
Корпус: Aerocool V2X BLACK (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1650
Блок питания: AeroCool VP-550 (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2260
Системный блок:	**25 910**
Мышь: Genius DeathTaker USB (5700 dpi, проводная)	1700
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1350
Колонки: SVEN MS-2000 (2.1, 40 Вт, 50-20 000 Гц, MP3-плеер, FM-радио, пульт ДУ)	2900
Монитор: LG 24MP56HQ-T (AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	8300
Системный блок и периферия:	**40 190**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670K (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6300
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	2350
SSD: 250 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE250BW (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 540 МБ/с)	5500
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 112 дБ/112 дБ, 7.1)	3500
Со всеми наворотами:	**57 810**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

КОНКУРС

НОВОГОДНЯЯ ФОТОЖАБА

ФОТОЖАБА

— она фотожаба и есть. Вам нужно сделать фотожабу на абсолютно любую игру. Только фотожаба должна быть обязательно новогодней и непременно смешной. Юмор — тончайшее из искусств, но мы в вас верим.

КУДА ПОСЫЛАТЬ

Ответы принимаются по адресу *fotozhaba2015@igromania.ru* до 27 января 2014 года.

НАШИ ПРИЗЫ

Tt eSPORTS By Thermaltake | Thermaltake Cool all Your Life | Luxa2 A Division of Thermaltake

1 МЕСТО

Корпус Thermaltake Level 10 GT

Thermaltake Level 10 GT создан компанией Thermaltake совместно с дизайн-студией BMW Group DesignworksUSA. Корпус имеет уникальный дизайн и предназначен для самых мощных игровых систем с видеокартами любого размера и поддерживает высокоэффективные системы жидкостного охлаждения.

2 МЕСТО

Наушники Tt eSPORTS Level 10 M

Игровая гарнитура Tt eSPORTS Level 10 M — это воплощение высокого качества звука и неповторимого дизайна, созданного в сотрудничестве с BMW Group DesignworksUSA. Гарнитура изготовлена из алюминия, за счет чего обладает высокой прочностью и малым весом.

3 МЕСТО

Портативная колонка Luxa2 GroovyW

Luxa2 GroovyW — первая в мире портативная Bluetooth-акустика с поддержкой NFC подключения, дополненная технологией Qi для беспроводной зарядки колонки и ваших устройств.

НОВОГОДНИЙ КОМИКС

«Новогодний комикс» — наш традиционный конкурс, мы проводим его уже в пятый раз. Правила прежние: вам нужно нарисовать комикс на заданнную тему и отослать его нам. В прошлый раз вы рисовали редакцию «Игромании» накануне Нового года.

В этот раз тема — **как празднуют Новый год различные игровые МОНСТРЫ.** Не любые герои игр, а именно монстры! Можете рисовать сами,можете использовать скриншоты и видоизменять их. В общем — креатив, творчество, юмор и безграничная фантазия. Вперед!

КУДА ПОСЫЛАТЬ

Ответы принимаются по адресу *comix2015 @igromania.ru* до **27 января 2014 года.**
Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

НАШИ ПРИЗЫ

Seagate

Портативный диск
Seagate Backup Plus 500 GB

- Защита данных с помощью простого и гибкого резервного копирования
- Публикация материалов непосредственно в Facebook, Flickr и YouTube
- Автоматическое резервное копирование опубликованных в интернете фотографий

Внешний жесткий диск Seagate Central 2 TB

- Подключите Seagate Central к маршрутизатору Wi-Fi для резервного копирования всего содержимого на одно устройство, доступ к которому возможен откуда угодно
- Доступ к содержимому вашего личного облака откуда угодно
- Загружайте в облако видеоролики и фотографии с вашего смартфона или планшетного ПК
- Автоматическое резервное копирование данных с нескольких ПК

Мобильное устройство хранения данных
Seagate Wireless Plus 2 TB

- Можно использовать в качестве концентратора Wi-Fi, который обеспечивает доступ в интернет для 7 планшетных ПК, смартфонов или компьютеров
- Работайте с файлами в облаке в любое время, даже в автономном режиме
- Автоматическая синхронизация с Dropbox или Google Drive
- Время работы от батареи — до 10 часов

В МИРЕ НОВОГОДНИХ ЖИВОТНЫХ

Новый год — он не только для людей, но и, конечно, для братьев наших меньших, для животных. Ну кто устоит и не кинет сахарную косточку с праздничного стола любимому псу, не купит бонусный «Вискас» котейке или не насыплет лишнюю порцию орешков попугаю?

Мы в редакции всегда считали, что домашние животные — это почти полноправные члены любой семьи, так что и Новый год они должны отмечать с размахом, вместе со всеми.

Наш конкурс посвящен именно питомцам. Задача — прислать максимально новогоднюю и при этом максимально смешную фотографию с любым животным. Дополнительное условие: никаких издевательств! Мучить котов, запихивая их в костюм Деда Мороза запрещено! Хотя, если коту это нравится, все нормально.

Куда посылать

Ответы принимаются по адресу *zoo@igromania.ru* до 27 января 2015 года.
Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

1 МЕСТО
Lumia 730

Lumia 730 — аппарат, созданный специально для Skype и селфи. Его широкоугольная фронтальная камера с разрешением 5 мегапикселей позволяет делать превосходные снимки в Instagram, а также общаться с родными и близкими, совершая видеозвонки в высоком разрешении. Аппарат придётся по душе и любителям поработать — «на борту» Office, облачное хранилище OneDrive объёмом 15 Гб, ОС Windows Phone 8.1 с обновлением Denim, поддержка двух SIM-карт и полный спектр фирменных сервисов и приложений.

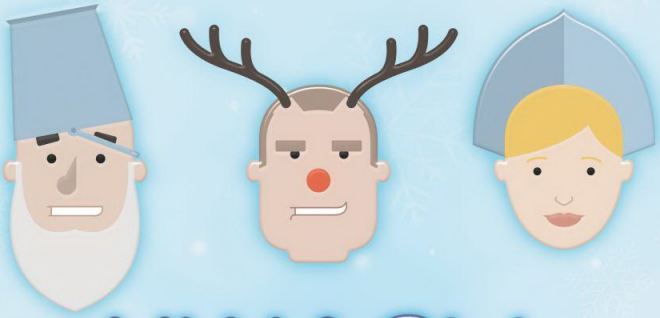
2 МЕСТО
Lumia 535

Lumia 535 — новейший аппарат линейки, выпущенный под брендом Microsoft. Идеально подходящий для молодых пользователей, он позволяет в полной мере сочетать работу, учебу и личную жизнь благодаря большому экрану, двум пятимегапиксельным камерам, поддержке двух SIM-карт для разделения деловых и личных контактов, возможности расширения внутренней памяти и массе развлекательных и бизнес-приложений в магазине Windows Store.

3 МЕСТО
Lumia 630

Lumia 630 идеально подойдет как в качестве рабочего аппарата, так и в роли мультимедийного развлекательного центра. Четырехъядерный процессор Snapdragon 400, 4,5-дюймовый экран, сменный корпус, поддержка двух SIM-карт, фирменная навигация HERE и мультимедийный сервис MixRadio, Office и облачный сервис OneDrive позволяют этому девайсу выполнять любые ваши задачи дома, в офисе или дороге.

TESORO



УЖАСЫ НОВОГОДЬЯ

Встречайте еще один творческий конкурс. Вам нужно нарядиться в... да в любого новогоднего персонажа. В Деда мороза, снегурочку, да хоть в елку, оленя или новогодний мешок с подарками. Главное, чтобы это было либо красиво, либо необычно, либо смешно, либо креативно. А лучше — все сразу.

КУДА ПОСЫЛАТЬ

Ответы принимаются по адресу *dedmoroz@igromania.ru* до 27 января 2015 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

Призы

TESORO

1

Kuven Pro — продвинутая игровая гарнитура, буквально нашпигованная динамиками. В каждой чашке их четыре: один для басов и по одному на каждый звуковой канал. Управлять гарнитурой и звуком каждого канала по отдельности можно с настольного пульта с крутилкой.

2

Excalibur — классная клавиатура с выжигающей синей подсветкой, встроенной памятью, макросами и строгим внешним видом. Внутри могут храниться до 300 макросов или до 2000 нажатий.

3

Tizona — отличная укороченная клавиатура. Легко программируется, имеет встроенную память и магнитные крепления с левой и правой сторон для подключения опционального цифрового блока Tesoro Tizona Numpad.

4

Gungnir от Tesoro — самая фиолетовая мышь в истории игровой периферии. Программируемая, светится, может сохранять настройки в 5 профилях встроенной памяти и выдает разрешение 3500 DPI.

Коврик **Aegis X4** из микротекстурной ткани, которая одинаково хорошо работает и с лазерными, и с оптическими сенсорами мышек. Толстая резиновая подложка прилагается.

ПРАЗДНИЧНАЯ • ВИКТОРИНА •

«Праздничная викторина» — конкурс для самых эрудированных наших читателей. Для того чтобы стать победителем, вам нужно верно ответить на шесть вопросов новогодней тематики. К каждому вопросу прилагаются пять вариантов ответа, лишь один из которых — правильный.

КУДА ПОСЫЛАТЬ

Ответы принимаются по адресу *viktorina2015@igromania.ru* до 27 января 2015 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

ВОПРОСЫ

1. Кто был финальным боссом в Duke: Nuclear Winter?
А. Санта-Клаус
Б. Циклоид
В. Осьмимозг
Г. Свинокоп
Д. Снеговик

2. Как называется мероприятие, приуроченное к празднику Рождества в World of Warcraft?
А. Sleigh Bells Ring
Б. Wintersday
В. The Feast of Winter Veil
Г. Christmas Carnival
Д. Merry Christmas!

3. Что ищут главные герои игры Christmas Nights?
А. Украденные подарки
Б. Санту
В. Рождественскую звезду
Г. Носок
Д. Рождественское дерево

4. Как назывался «зимний» мир из игры Banjo-Kazooie?
А. Mumbo's Mountain
Б. Clanker's Cavern
В. Click Clock Wood
Г. Spiral Mountain
Д. Freezeezy Peak

5. В какой из этих игр можно застать Рождество и встретить Санту?
А. Fahrenheit
Б. Shenmue
В. Max Payne
Г. Overlord 2
Д. Costume Quest

6. Как называлась последняя миссия из DLC How the Saints Save Christmas для Saints Row 4?
А. The Santa Clawz
Б. Miracle on 3rd Street
В. The Fight Before Christmas
Г. Genki Holiday Special
Д. Naughty and Nice

НАШИ ПРИЗЫ

APC by Schneider Electric

ИБП BACK-UPS PRO BR900G-RS

ИБП Back-UPS Pro мощностью 900ВА оснащено евророзетками с функцией энергосбережения. Благодаря этой конструктивной особенности ИБП Back-UPS Pro BR900G-RS способны защитить не только компьютерное оборудование дома и в офисе, но и обеспечивать высокое качество защиты электропитания домашней электроники.

Многофункциональный ЖК-дисплей APC Back-UPS Pro помогает осуществлять контроль за работой ИБП без использования программного обеспечения, а кнопки управления позволяют производить включение и отключение звуковой сигнализации и режима энергоэффективности. Среди важнейших отображаемых на нем параметров – режим функционирования (от сети или от батареи), потребляемая мощность (в процентах от максимальной), ожидаемое время работы от батареи, входное и выходное напряжение.

1 МЕСТО

8-РОЗЕТОЧНЫЙ СЕТЕВОЙ ФИЛЬТР APCSURGEARREST PERFORMANCE

Сетевой фильтр APC SurgeArrest Performance 8x – надежное устройство для защиты компьютеров, ноутбуков и электронной техники от перепадов напряжения – одной из причин выхода их из рабочего состояния и утери персональных данных. Он обеспечивает эффективное электропитание офисной/домашней аппаратуры, подавляет импульсные и высокочастотные помехи в электрической сети и экономит рабочее пространство, особенно при недостатке розеток. SurgeArrest Performance 8x предоставит максимальную защиту и удобство для компьютеров, ноутбуков и других электронных устройств.

2-3 МЕСТА

ПОРТАТИВНАЯ БАТАРЕЯ ДЛЯ СМАРТФОНОВ И ПЛАНШЕТОВ APC M10

С помощью портативных аккумуляторов M10 можно несколько раз зарядить телефон, планшет или другую портативную электронику в дороге, получая возможность оставаться на связи даже когда поблизости нет электрической розетки. Устройства заключены в стильный и прочный корпус с лаконичным дизайном, а также снабжены светодиодным индикатором, который информирует об уровне заряда. Система защиты от перегрева предотвратит повреждение батареи при избыточной нагрузке или жарких погодных условиях.

4-5 МЕСТА

★ ПРАЗДНИЧНЫЙ БОКС-АРТ

В прошлом году мы проводили конкурс «Обложка мечты» и в этот раз решили его вернуть, только немного с другими условиями. Ваша задача — нарисовать свою версию бокс-арта какой-нибудь известной игры, только придав ему чуточку новогоднего настроения.

Как и в случае с «Новогодним комиксом», работы принимаются любые, даже если они нарисованы вручную, а не в графических редакторах. В фантазии вас также никто не ограничивает, все в ваших руках. Можете наряжать Гордона Фримена в костюм Санта-Клауса или заставить Чужого играть в снежки. Главное, чтобы вышло весело, празднично и атмосферно!

КУДА ПОСЫЛАТЬ

Ответы принимаются по адресу *boxart@igromania.ru* до 27 января 2015 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

НАШИ ПРИЗЫ

AOC

1 МЕСТО

ГЕЙМЕРСКИЙ МОНИТОР AOC G2460PG С ПОДДЕРЖКОЙ G-SYNC.

- Поддержка технологии G-SYNC™ от NVIDIA®
- TN-матрица с высоким разрешением 1920x1080 (Full HD)
- Идеальная для игр диагональ 61 см (24 дюйма)
- Невероятно плавная смена кадров с частотой обновления 144 Гц
- Сверхмалое время отклика всего в 1 мс
- Потрясающее изображение с яркостью в 350 кд/м²
- Скоростной интерфейс DisplayPort

2 МЕСТО ФИРМЕННАЯ ФУТБОЛКА «LEVEL UP»

3 МЕСТО ФИРМЕННАЯ КРУЖКА «ИГРОМАНИИ»

ТЕСТ №1

ЯНВАРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Как звали главного злодея Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast?

А. Тавион
Б. Джерек
В. Дарт Вейдер
Г. Десанн
Д. Дарт Малак

❷ Сколько душ дают игроку за убийство короля Вендрика из Dark Souls 2 при прохождении на NG+?

А. 90 000
Б. 180 000
В. 225 000
Г. 247 500
Д. 270 000

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Игру Hatred решили отменить, так как она показалась издателю слишком жестокой.

А. Да, все так!
Б. Что-то вы напутали…

❹ На Kickstarter был организован сбор денег на необычное устройство, которое откачивает у игроков несколько миллилитров крови всякий раз, когда те получают урон в игре. Так создатели прибора решили помочь в сборе донорской крови, применяя его на крупных геймерских мероприятиях.

А. Все верно.
Б. Ложь! Какой дурак захочет покупать что-то подобное?

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — I need aid soon, lest my hamster become an orphan.
(«Мне нужна помощь, да поскорее, не то мой хомяк станет сиротой!»)

А. Mass Effect 3: Citadel
Б. Dragon Age: Origins
В. Baldur's Gate
Г. Baldur's Gate 2
Д. Flight of the Hamsters

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Gang Beasts
Б. LittleBigPlanet 2
В. The Puppeteer
Г. Octodad: Dadliest Catch
Д. Grand Theft Auto 5

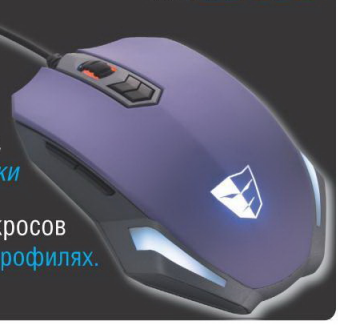
❼ Какой скиллшот в Bulletstorm дают за то, что скидываешь врага в водопад?

А. Утечка
Б. Пожарник
В. Мочилово
Г. Утопленник
Д. Рыбий корм

НАШ ПРИЗ

Игровая мышь
Gungnir

с высокоточным оптическим сенсором разрешением 3500 dpi, *семью программируемыми кнопками, настраиваемой системой подсветки* и возможностью сохранить во внутренней памяти до 35 макросов и до 1600 действий в 5 игровых профилях. *(www.tesorotec.ru)*



Январь 2015 January

Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

Издатель Activision Blizzard **Разработчик** Blizzard Entertainment

Dragon Age Inquisition

Январь 2015 January

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
1	29	30	31	1	2	3	4
2	5	6	7	8	9	10	11
3	12	13	14	15	16	17	18
4	19	20	21	22	23	24	25
5	26	27	28	29	30	31	1

Издатель EA Разработчик BioWare

Игромания

В честь праздников мы решили провести аж два теста — очень уж хочется разыграть больше призов. Тест очень похож на предыдущий. Где-то условия немножко изменились, но в целом все то же: ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Сколько лет было Гордону Фримену на момент инцидента в «Черной Мезе»?

А. 23
Б. 27
В. 29
Г. 31
Д. 33

❷ Какого исторического болида не было в режиме F1 Classics игры F1 2013?

А. Williams FW07B
Б. Ferrari F1-87/88C
В. Williams FW12
Г. Lotus 101
Д. Lotus 98T

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Дано два высказывания. Необходимо, в зависимости от условий, выбрать одно из них.

❸ Выберите высказывание, в котором говорится правда.

А. Лицензионные диски с FIFA 2001 для PlayStation пахли травой.
Б. Компания Ubisoft решила извиниться перед игроками за плохую оптимизацию Assassin's Creed: Unity, выдав каждому ее покупателю по бесплатной игре.

❹ Выберите ложное высказывание.

А. Первым продуктом компании Sony была пароварка.
Б. Дэвид Хейтер, озвучивший Солида Снейка, был одним из сценаристов фильмов «Люди Икс», «Люди Икс 2» и «Хранители».

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

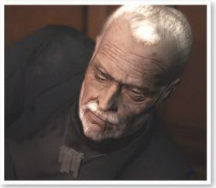
Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно ответить, какому персонажу она принадлежит.

❺ — War is where the young and stupid are tricked by the old and bitter into killing each other.
(«На войне молодых и глупых обманывают старые и циничные, заставляя их убивать друг друга»)

А. Солид Снейк
Б. Альтаир ибн Ла-Ахад
В. Нико Белик
Г. Тейн Криос
Д. Маркус Феникс

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Какой персонаж изображен на картинке?



А. Доктор Брин
Б. Конрад Ротт
В. Мистер Кроули
Г. Виктор Салливан
Д. Теофил Пэддингтон

❼ Шкура какого редкого животного нужна для последнего улучшения сумки с патронами в Far Cry 4?

А. Носорога каркадана
Б. Призрачного медведя
В. Сумеречного леопарда
Г. Медоеда гуло
Д. Небесного тигра

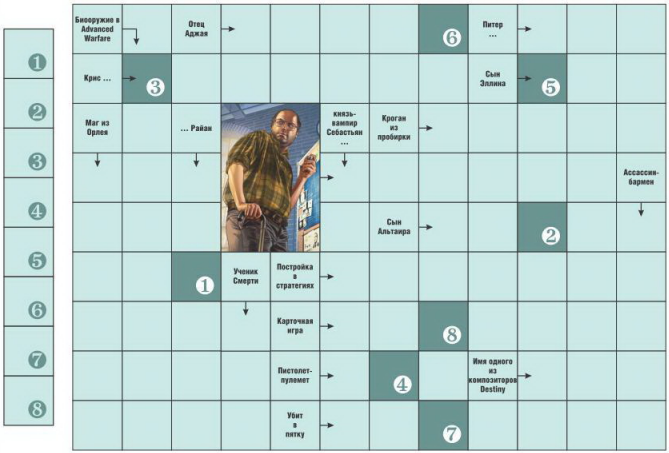
Твердотельный накопитель
OCZ ARC-100
240 Gb (SSD) SATA 3.0 2,5”,
гарантирующий высокую производительность,
надежность
и исключительное удобство работы с компьютером.
(www.ru.ocz.com)

НАШ ПРИЗ

СКАНВОРД №1

ЯНВАРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



НАШ ПРИЗ

ИГРОВАЯ МЫШЬ

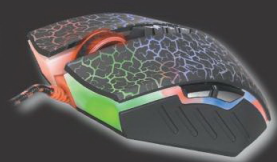
Bloody Blazing A7

с максимальным разрешением сенсора 4000 dpi,

восемью программируемыми кнопками

и необычным дизайном

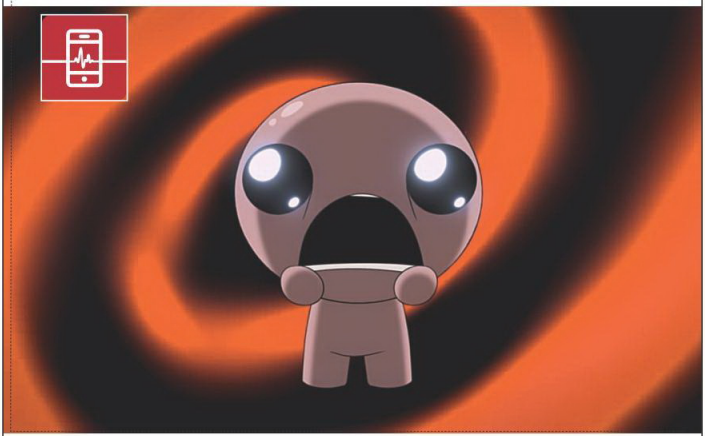
(www.bloody.com)



ВИДЕОПАМЯТЬ №1

ЯНВАРЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play, навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик, угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
Внимание! Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.



POPITAS
I ♡ ZERO

Уникальный попкорн для микроволновой печи!

без пальмового масла

меньше жиров и калорий

не пачкает руки

НАШ ПРИЗ

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№11/2014

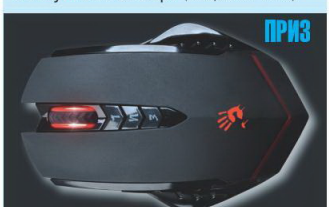
ТЕСТ

Правильные ответы

1. Б (свое нынешнее название Naughty Dog получила в 1989 году)
2. Г (главная героиня Alien: Isolation приходится Эллен Рипли дочерью)
3. Б (сюжет Middle-earth: Shadow of Mordor не берет за основу произведения Толкина)
4. Б (The Vanishing of Ethan Carter не разрабатывалась на движке CryENGINE)
5. В (цитата была взята из игры Alan Wake)
6. Г (на скриншоте была изображена игра The Vanishing of Ethan Carter)
7. А (Максимальный рекорд, официально зарегистрированный в игре Pac-Man, составляет 3 333 360 очков)

Победитель

Феткуллов Альберт (Набережные Челны)



Игровая мышь **Bloody V8 (Black)** *с автоматическим подавлением отдачи* пятью режимами разрешения *и минимальным временем отклика (www.bloody.com/ru)*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Нострому, Келебримбор, Вейдер, го, Арккем, Йорвет, Айвори, Шеогорат, Лем, Акра, Орнштейн. По вертикали: Акира, ром, Таунли, Артур, Итан, Мир. Ключевое слово: **Тринити.**

Победитель

Антон Скоробейников (Балашиха)

BQS Singapore *первый смартфон BQ* оснащенный поворотной камерой с разрешением до 8 Мп *(www.bq-mobile.com)*

ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

1. Blueberry Garden
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
3. Outcast
4. Far Cry 2
5. Aliens vs. Predator (2010)
6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
7. The Evil Within
8. Halo: Combat Evolved Anniversary
9. Gears of War
10. Heroes of Might and Magic 4

Победитель

Александр Бельков (Миасс)

Коврик для мыши **Bloody B-080** *изготовленный из высококачественной резины с тканевым покрытием (www.bloody.com/ru)*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU

ТЕМА: Тест N.X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до **27.01.2015**. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

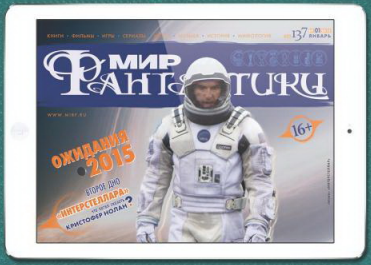
IGROMANIA.RU/MOBILE

МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

MIRF.RU/MOBILE VK.COM/MIRFANTASTIKI



ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ — БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!

РЕКЛАМА

СКАЧАЙ ПРИЛОЖЕНИЕ «ИГРОМАНИЯ LIVE» ИЗ APP STORE ИЛИ GOOGLE PLAY, НАВЕДИ КАМЕРУ НА ЭТУ СТРАНИЦУ И... СЫГРАЙ В МИНИ-ИГРУ ПО МОТИВАМ WOT: BLITZ ANDROID !
ANDROID ZONE
WORLD of TANKS
BLITZ
МОБИЛИЗАЦИЯ
wotblitz.ru
ТЕПЕРЬ И НА ANDROID!
СКАЧАЙ ПЕРВЫМ!
WARGAMING.NET
LET'S BATTLE
ЧИТАЙ ПОДРОБНОСТИ О НОВОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ В РУБРИКЕ «ИЗ ПЕРВЫХ РУК»!
ЗАГРУЗИТЕ НА Google play
Загрузите в App Store
РЕКЛАМА